TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年7月6日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第13号通巻98号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

別冊ふろく付!!
水滸伝 天命の誓い 完全必勝ガイドブック

1990・7・6 360YEN税込
VOL.13

総力特集
4大RPGの総決算
ドラゴンクエストⅣ／ウィザードリィⅢ
女神転生Ⅱ／ファイナルファンタジーⅢ

ぼくらを熱狂させたRPGの傑作を
強力ライター陣と編集部が総力をあげて徹底比較分析。

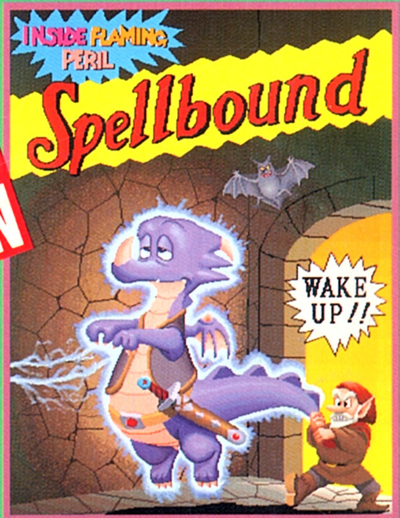
●最新ゲーム徹底紹介
HOT GAME SCANNER
ナイトムーブ／ダンジョンキッド
迷宮島／ハットリス

●RPGお助けQ&A
イースⅡ

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

●小説ウィザードリィ 作／ベニー松山
「風よ。龍に届いているか」
●コミック版ウィザードリィ・第2部 作／石垣 環
「鳳凰の塔」
●コミック版DRAGON LORE 作／外薗昌也
「最後の竜に捧げる歌Ⅱ」

SUPER!! HIPPON



KONAMI

強くてキュートで人気者。これが噂のT.M.N.T.だ。

すっごいカメが現われた。全米を熱狂のウズにたたき込み、太平洋を一気に泳ぎきり、ついにこの夏日本上陸。カメなのに陽気、カメなのにキュート、カメなのに当世一代の人気者。その名も「T.M.N.T.」。こいつらの元気はふつうじゃないぜ。



Teenage Mutant Ninja Turtles® is a registered trademark of Mirage Studios, USA.

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977 以上、全11局開設しております。


ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES®
全米人気
No.1
ラファエル(サイ)
クールで冷静なインテリ戦士。でも
皮肉を言うのが、たまにキズ。
ミケランジェロ(ヌンチャク)
軽くて明るくてお調子者。ピザのこと
でいつも頭がいっぱいだ。
GAME BOY™用
カセットシリーズ
BONUS GAME 2
LIFE
7月発売予定 予価3,500円(税込)
NINJA "TURTLES"
©1990 Mirage Studios, USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. ©KONAMI 1990
コナミ株式会社
ゲームボーイ™は任天堂の商標です。
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ファミコン必勝本
Vol.13
1990年7月6日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
捧綾
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

とじこみスペシャルVol.13

FANTASY LAND

COMICS & NOVELS



HOT GAME SCANNER

コラムランド

ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

DEBUT

新製品、多数出展。「'90東京おもちゃショー」開催

●幕張メッセに舞台を移し、カラー液晶機、周辺機器、新作ゲームソフトでにぎわうおもちゃショー

6月7〜10日の間、千葉県の幕張メッセにて'90東京おもちゃショーが開催された。昨今、子供数の減少や、アメリカから大店舗小売店「トイザらス」の日本参入など、厳しい情勢の業界にとって突破口となるかどうか、その成り行きが注目の的であった。もちろんゲームの業界にとっても、である。

ゲームの出展でもっとも目を引いたのはセガ「GAME GEAR」とNEC「PCエンジンポータブル」のカラー液晶ハード2機種だ。双方ともこのショーが初お目見えである。

「GAME GEAR」はこれまでの報道通り、9月発売であり、カラー液晶ハードとしては格安の￥19800とTVチューナー￥12800の2点セットでの展開を中心に据えていた。3.2インチの液晶画面は見やすく、TVの受信のほか、ビデオ入力端子による、ビデオカメラからの画像を映し出すデモも行っていた。ゲームソフトの出品は既報の「コラムス」「スーパーモナコGP」「ペンゴ」のほか、3Dのシューティングゲーム「G-ロック」の4作が発表されていた。印象としてはセガ・マークIIIの移植のようであった。メガドライブと比較されてしまいがちだが、CPUがZ-80（マークIIIと同等）である以上、仕方ないことだろう。ソフト発売は年内が10前後の予定。サードパーティは既に開発中のウルフチームなど13社が参入する意向。

これまでCESでの極秘出品に端を発したものの、その存在を隠されてきた「PCエンジンポータブル」は、価格、発行時期等は未定の参考出品ながら、現行のPCエンジンと互換機という事で多くの関係者の期待を集めた。気になるのは2.6インチの画面とその解像力であったが、おそらくはかなり高品質の液晶を使っているのだろう。アクティブマトリックス式というこの液晶は残像がいっさいなく、解像力も優れており、2.6インチの小ささを感じさせない。R—タイプや文字表示のあるネクロスの要塞をプレイしていても、違和感はほとんどなかった。しかし、その高品質さ故に価格は本体が4万円前後になると予想されており、TVチューナーをつけると5〜5万5千円位ではないか。

この2機種は値段面や性能面から見て、競合商品というよりも、全く異なる性格のハードであると言えるだろう。



↑幕張メッセ、おもちゃショー会場の全景。TVゲームからぬいぐるみまで多数



↑セガブースのGAME GEAR展示場所」



↑NECのPCポータブルのブースにて

仕様　セガ・GAME GEAR／CPU：Z-20A ワークRAM 8Kバイト ビデオRAM 16Kバイト表示機能：2096色32色 8×8、8×16ドット通信最大8台 電源：乾電池ほか4種
NEC：PCエンジンポータブル／CPU：カスタムマイクロプロセッサメインRAM：8Kバイト ビデオRAM：64Kバイト表示機能：512色 320×224ドット 電源：乾電池・専用ACアダプタ

話題のニューマシン／「GAMEGEAR」と「ポータブルPCエンジン」



↑セガ・GAME GEAR。チューナーパック付。単3アルカリ乾電池6本使用で3時間使用可能。MDのACアダプタ使用可。

←NEC・PCエンジンポータブル。チューナーパック付。単3アルカリ電池6本使用で約3時間使用可能。

OPPOSE 先駆者「LYNX」も対抗

●ハードの優位性をいかしたソフト充実が急務。

左のページで紹介した「'90東京おもちゃショー」と時を同じくして、アタリジャパン・ムーミンにより、「アタリLYNX特別内覧会」が、「おもちゃショー」会場付近の幕張プリンスホテル内にて開催された。

今回の内覧会では、LYNX対応新作ソフトが3タイトル発表された。ソフトのラインナップ充実とからめて、カラー液晶ゲームの先駆者としての立場を強調し、この分野を開拓しつつリードしていく意志を示した。

「おもちゃショー」で、NECのPCエンジンポータブル、セガのGAME GEARのカラー液晶機が2機発表されたこの時期、ライバル機たちに対して、リンクス側はどんな考えを抱いているのだろうか？

「LYNXはハード面においては、スーパーファミコンに劣らない性能をほこっています。ソフトは今回発表したものに加えて、今後のラインナップもタイトル数が増えてきているところです。他の2機種の付加機能であるチューナーパックのことですが、技術的にはLYNXでも可能です。あるならあるにこしたことはないと思っています。現在検討中です。」(株式会社アタリジャパン・営業部　田村氏)

ハンディタイプ機がいよいよ複数出揃う。が、どの機種も持つ意味は違ったものだ。比較的安価でハードを提供し、オリジナル作品をラインナップとして並べるGAME GEAR。高価ながらクオリティの高い画質を持ち、Huカード使用のPCエンジンポータブル。LYNXは高性能のハードとアタリオリジナルの場数を踏み、育てられたソフトを武器にする。



←LYNX内覧会会場

START アタリゲームズの日本法人 テンゲンがPCエンジンに

●話題の名門ゲームメーカー、アメリカから日本へ。

アメリカの大手ビデオゲームメーカー、アタリゲームズの日本法人、テンゲンが、「KLAX」を第1弾として、PCエンジンに参入する。

テンゲンはアタリゲームズの子会社で、米国のテンゲンとは、いわゆる兄弟会社(ともにアタリゲームズが100%出資している会社)の関係にあたる。

アタリゲームズの前身、アタリは'72年に設立された世界最初のTVゲームメーカー。また同社は人気ビデオゲーム「スターウォーズ」「マーブルマッドネス」「ガントレット」を開発しており、文字通りの名門企業でもある。近年では米国任天堂と、独占禁止法やテトリスの著作権等をめぐって裁判も係争中で、日本での知名度・注目度の極めて高いアメリカのゲームメーカーだ。

そのテンゲンが、なぜ今、日本進出か？(ちなみに海外のゲームメーカーが日本のゲーム市場に参入するのも、これが初めてのケース)テンゲンでは以下のように説明している。



→第1作目「クラックス」

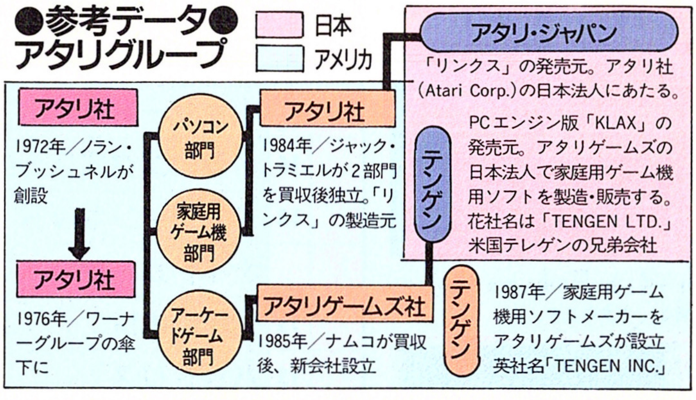
「日本のゲームマーケットに魅力を感じ2〜3年前から準備していました。アメリカでの実績や裁判のことは、とりあえず切り離して考えていただいて、第1作、『KLAX』のデキに注目してほしいです。ひとつひとつのゲームの積み重ねによって、日本のテンゲンをアピールしていくつもり。ゲームの乱発はせず、じっくり開発していくことになるでしょう。

今後の発売タイトルについては、「日本にもアタリファンは多くいるので、名作ゲームの移植で、その期待に応えていきたい。現在、発売日等は未定ですが、2タイトルの開発が進んでいます」とか。

アメリカで進行中の裁判については、「全体的にスローペースで進行してます。まだいずれの件も結審していません。経過や見通しについては裁判の規定によりお話しできない」そうだ。

事実、日本のテンゲンは法的にも実務的にもアメリカ本国とは独立して企業活動をしている。が、やはりテンゲン(アタリゲームス)の名が、日本のゲーム界に与えるインパクトは大きい。30社を超えるサードパーティを持つPCエンジンだが、後発ながらもテンゲンの活動には、多くの人の目を向けることになるだろう。

●参考データ● アタリグループ



今年の傾向とその他の注目新製品

ゲーム関連商品、再び玩具業界のスター的存在に

現在のおもちゃ業界は国際化、ハイテク化、高額化の3つが軸になって動いている。まさにゲームはその全要素を含んだ商品であり、おそらくこれからもおもちゃ業界の主流となるであろう。去年は全おもちゃ売上中、ゲームの比率は30%程度であったが、今年は40%への上昇が見込まれている。そのせいか各ソフトメーカーはいつにも増してより精力的に開発、発表に力を注いだようだ。

ゲーム関連ブースはコナミ、バンダイなど大手メーカーは単独出品だが、CSG(コンシューマー・ソフトウェア・グループ)の19社が105タイトルを展示していた。6月発売のものから、秋、冬にかけての新作をまとめてあり、また展示ソフトをビデオに収録して配るなど積極的なアピールが目についた。

PCエンジンを擁する日電HEはCSGブースに展示されていた各PCエンジンソフトのほか、通信ブースターの展示やPCエンジンポータブル(前記)で人気を集めていた。

圧巻だったのはセガブースで、洞窟を型どったブースデザインと、その奥に連なる新作のモニター群は、その数の多さ(50台位)と相まってメガドライブ市場の活気を感じさせた。GAME GEAR(前記)にも人だかりがあった。

なお、ブース内施設で迫力あったのはバンダイのキャラクターメリーゴーランドとアバンティーの本物の馬(オグリキャップの偽物)であった。


←独立ブースのコナミ



←凝った作りのセガブース

●ゲームメーカー週間株式市況　5/19〜6/2

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	20600	21400	20100	21300	△300
コナミ	8700	8790	8150	8510	▼90
セガ	7740	7940	7200	7940	△200
ナムコ	2440	2950	2320	2940	△540

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.12のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	3	↑	キャプテン翼2	テクモ	157	前作好評だった静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。オリジナルストーリーも追加
2	2	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	146	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目、4Mでさらにグレードアップ
3	8	↑	水滸伝・天命の誓い	光栄	131	光栄お得意の中国歴史シミュレーションゲーム。これもお得意パソコンゲームよりの移植
4	4	→	忍者らホイ！	アスキー	117	さくまあきらシナリオによるコミカルRPG。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
5	14	↑	バトルフリート	ナムコ	112	海戦シミュレーションゲーム。戦闘場面はアクション性も加わり親しみやすい。軍艦がリアル
6	6	→	ロックマン3	カプコン	91	人気アクション「ロックマン」シリーズ3作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
7	1	↓	イースII	ビクター音楽産業	87	一昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる
8	12	↑	Might & Magic	学研	83	パソコンゲームよりの移植。ファンタジーRPG。195種のモンスターが登場
9	5	↓	女神転生II	ナムコ	68	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにグレードアップ
10	8	↓	ファイアーエムブレム	任天堂	66	任天堂のファンタジーシミュレーションゲーム。ユニット毎に名前がついているのが特徴

順位	前回	タイトル	メーカー
11	10	ウィザードリィIII	アスキー
12	16	ドラゴンクエストIV	エニックス
13	18	ダンジョンキッド	クエスト
14		ナイトムーブ	任天堂
15	15	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
16	13	ハットリス	B.P.S.
17	22	SDガンダム外伝	バンダイ
18		Dr.マリオ	任天堂
19		迷宮島	アイレム
20		チップとデールの大作戦	カプコン

順位	前回	タイトル	メーカー
21	29	いただきストリート	アスキー
22	24	日本一の名監督	アスミック
23	19	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン
24	25	ウィザードリィII	アスキー
25		ウィザードリィ	アスキー
26		維新の嵐	光栄
27		ドラゴンボールZ	バンダイ
28		燃えプロ'90感動編	ジャレコ
29	27	なんてったって！ベースボール	サン電子
30		ベストプレープロ野球2	アスキー

●キャプ翼2が第1位！

前号1位になったばかりのイースIIにかわって、今号はキャプテン翼2がトップに踊りでました。ゲームの質とキャラクターの強さによるものでしょうか。トップ10内で目立つのはナムコのバトルフリート、移植ものRPGのマイト＆マジック。忍者らホイ！あたりがさらに上位をねらっている様子。今号のNEWSでお伝えしたように東京おもちゃショーで新作がかなり出展されました。秋から冬にかけてその中からどんなヒットがでるか楽しみです。



↑今回1位に踊り出たのは「キャプテン翼2」。テクモです



↑ぐーんと得票数を伸ばした「水滸伝・天命の誓い

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

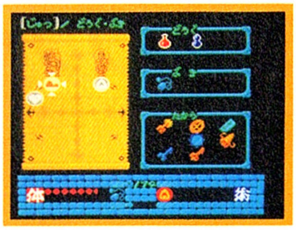
順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
2	6	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
3	2	ドラゴンクエストIV	エニックス
4	7	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	3	テトリス	B.P.S.
6	−	じゃじゃ丸撃摩伝	ジャレコ
7	5	ファイアーエムブレム	任天堂
8	−	わんぱくダック夢冒険	カプコン
9	4	SDバトル大相撲	バンプレスト
10	−	魔神英雄伝ワタル〜外伝〜	ハドソン

●「FFIII」、1位だが

前号に続いて「ファイナルファンタジーIII」がトップ。安定しています。しかし、「売り切れ」までの爆発力を欠くため、人気ゲームにありがちな、いったん圏外に落ちて、再販分でまたトップに踊り出るパターンをたどりません。じわりじわりと1位が続くこの傾向、一部流通関係者の間では、期待はずれの声も。

さて、今号のTOP10は珍しいことに初登場がひとつもなし。すべてかつてランクインしたタイトルばかりです。古くは'88年組の「スーパーマリオ3」「テトリス」が相変わらずの健闘ぶりを見せ、新作の不調を感じさせます。

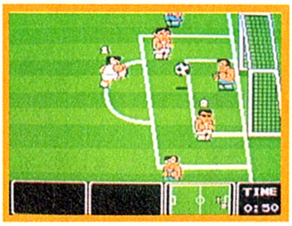
次号ではいよいよ注目の、スーパーファミコンの発売日と定価をお伝えできる予定。おもちゃ店各店はどう反応するか？



↑再び売れたジャレコの「じゃじゃ丸撃摩伝」



↑相変わらず1位。ただこの1位続きも品切れにならない証拠……



↑このシリーズはさすがに人気があります。今回はなぜかサッカー編



↑3月末に発売されて今、復活の光が「魔神英雄伝ワタル〜外伝〜」

おもちゃ市場（ゲーム市場に限らず）は出生率の低下にともなって年々縮少している。ちなみに幼稚園児、小学生の人数を見ると平成元年ではいずれも前年をかなり下まわる数になっている。

こうした状況に対応するために、たとえばベビーカーメーカーはシルバー産業への進出を計画中。おもちゃ業界は従来の小学生以下の客層より上の中学生から大人までを狙える付加価値の高い商品開発に力を入れて市場拡大を図っている。

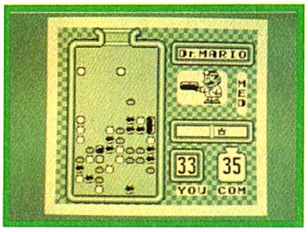
その具体例としてあげられるのが昨年来のヒット作であるタカラの「フラワーロック」。単なる子供向けの商品ではなく、花と音センサーを組み合わせたことによってティーンから大人まで広く受け入れられた。

また、子供をターゲットにした商品でも他との差別化で少しでも売り上げをのばそうとキャラクター商品に力を入れているため、ぬいぐるみメーカーではついに「オグリキャップ」や「ゴルバチョフ」までキャラクターに。苦心のほどがうかがわれる。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	SA・GA II	スクウェア
2	3	クイックス	任天堂
3	−	Dr.マリオ	任天堂
4	−	倉庫番2	ポニーキャニオン
5	5	ボクシング	トンキンハウス



↑FCもGBも同日発売。マリオのテトリス!? 期待も大

●「Dr.マリオ」初登場！

発表も突然なら、TOP5登場も突然の「Dr.マリオ」。医者になったマリオが、バイキン退治に薬を投げ込む、「テトリス」よりも、「コラムス」（アーケード）に近いゲーム性です。これは期待できそう。もう1つのパズルゲーム「倉庫番2」は、ゲームボーイ版でも2作目となった「倉庫番」ファンの根強さを新ためて感じさせてくれました。

〜読者の声〜

●常々思っているのですが、なぜ「おもちゃショー」は東京ばっかりでやるのでしょうか。もちろんメーカーもおもちゃ問屋も東京に集中しているのは知っていますけど、せめて一般向けの「おもちゃショー」みたいなものは地方でやってもらえないでしょうか。いっつもそんなショーの記事を目にするたび、東京に住んでいたら絶対に見に行ったのになって思ってくやしくなるんです。そりゃあ東京でやれば人もたくさん集まるから効率?)がいいんだろうなってことぐらいわかりますけど地方にだって新しいゲームを実際に見たりプレイしたりしたい人がたくさんいるんです。小規模でもいいから地方巡業みたいにして下さい♡。お願いします。日本玩具国際見本市協会のみなさん!!

（福島県　P.N.魔魅奈）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.12のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	1	ワルキューレの伝説	ナムコ	116	ダントツ独走のワルキューレ。やっぱ、かーいー女の子は強いんだろーか？
2	3	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	62	やっと発売が見えてきたね。んでアドバイス。ダンジョンではしっかりマップを書きましょね
3	7	うる星やつら	ハドソン	59	「ビューティフルドリーマー」は傑作なんだそーだ。私は「完結編」の方が好きなのだが
4	10	らんま½	メサイヤ	47	さあ次は、「1ポンドの福音か、「人魚の森」か？「ルーミック・ワールド」も期待してます
5	2	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	44	腕が延びる！ 足が延びる！ 首が延びる！ もう、あっちこっち延びまくる中村等さんだ
6	―	イースⅠ・Ⅱ（CDロム）	ハドソン	36	突然の復活、おめでとうございます。「ワンダラーズフロムイース」も、楽しみですな
7	8	源平討魔伝	ナムコ	31	なんと、1ランクずつアップしてるのだ、コイツは。なんてシブといんだ。見習わなくては
8	―	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	29	早くサンプル、来んかなあ。遊んでみたいよお。とゆー状況で、詳細は今しばらくお待ち下かい
9	6	スプラッターハウス	ナムコ	23	リックくんも、景清くん同様、かなりシブといね。どっちも、ホラー風って共通点もあるし
10	5	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ	22	お子様は拒否するよーな、シブ～いシューティング。この味が分かれば、キミも〝おとな〟さ

●変化少なし

ナムコさんが5本、ハドソンさんが4本。着実に、ランクを上げる留美子さん。はっきりいって、あまりかわりばえのしないTOP－10です。いきなり復活の「イースⅠ・Ⅱ」ですが、ファミコン版「イースⅡ」の発売が刺激になったのでしょうか。「桃太郎伝説Ⅱ」も再登場ですが、内容等、まだまだ不明の部分も多いのに、この人気。ブランドの強さを感じます。それにしても、こうもメンツに変化がないと、コメントを書きようがなくて…。こんなとこで、グチってもしょうがないんですけど、他のメーカーさん、がんばって下さいね。



↑うる星やつらといえば根強い高橋留美子ファンが手に入れないわけがない

VOICE

熱心なPCエンジンファンでウィズ友の会の「ウィズ三太郎」の作者でもあるさくやーま氏に期待のPCエンジンソフトを聞いてみた。

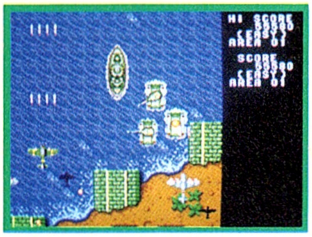
「今、一番の期待は7月6日に発売されるアイレムの『最後の忍道』ですね。アーケードでは2面までしかいかなかったけれども、このゲームは武器のパワーアップが派手だし分身の使い勝手がいいんですよね。また、動きもチマチマしているくせに、なぜか派手って感じがするんですよ。ボスキャラも妙でいいしね。というわけで今、僕が一番期待しているのは『最後の忍道』ですね。」

さてこの「最後の忍道」、さくやーま君の期待を反映して次号でランクインするか。次号の結果を楽しみに待とうね。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	フェリオス	ナムコ
2	3	サンダーフォースⅢ	テクノソフト
3	2	ファンタシースターⅢ	セガ
4	―	大旋風	セガ
5	4	ソーサリアン	セガ

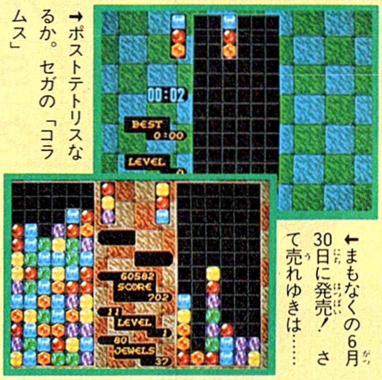


↑発登場4位。セガの「大旋風」は次号では何位に

●大旋風が急浮上

見慣れたタイトルが1～3位までを占めています。1位のフェリオスは、ナムコの名前によるところも強いでしょう。それともアルテミスファンが多いのかも……。4位の大旋風は突然のランクインです。地味ながらもしっかりとした構成はさすが東亜プラン（移植も手がけている）ならではでしょう。しかし、上位を狙うのは少々厳しいかな。

VOICE



→ポストテトリスなるか。セガの「コラムス」

←まもなくの6月30日に発売！ さて売れゆきは……

「おすすめMDソフトは『コラムス』。なんたってアーケードよりの完全移植で1ドットの違いもないっていう話ですからね。まあ「テトリス」を待っていた人にはお待たせっていう感じですね。6月30日ももうすぐだし…。」

（成沢大輔氏・談）

PERSONAL COMPUTER TOP 10

パソコンゲーム売れ筋トップ10

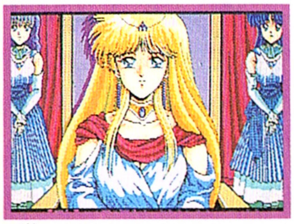
順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	−	DISC STATION 6月号	コンパイル	MSX2
2	−	クリムゾンIII	クリスタルソフト	PC-8800シリーズ
3	−	DUEL98	呉ソフトウェア工房	PC-9800シリーズ
4	−	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800、MSX2
5	8	ポピュラス	イマジニア	PC-9800、X68000
6	5	三国志II	光栄	PC-9800、8800、X1他
7	10	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800、FM TOWNS
8	−	テトリス	B.P.S.	PC-9800、8800、X1他
9	1	ドラゴンスレイヤー	日本ファルコム	PC-9800、8800
10	−	エイトレイクス ゴルフクラブ	T&Eソフト	PC-9800

●DS6月号、発売！

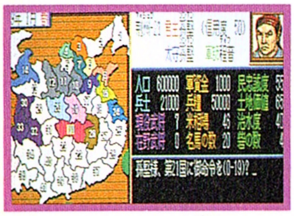
沈滞するMSX2用ソフトの中で常にヒットを飛ばし続けるコンパイル。通算第13号を迎えた「ディスクステーション」も好調な滑べり出しを見せ、今号のトップとなりました。「石道」(アスキー)や「SDガンダム・ガチャポン戦記2」(バンプレス)などの話題のゲームに加えて、BGVや占い、電脳小説などと今回も盛りだくさんの内容となっています。安価でこれだけのボリュームですから大ヒットもうなずけるところ。

第3位の「DUEL98」はアクティブ・シミュレーション。最大の売りは、何といってもユニットの動き。細かく性格づけされたそれらは、文字ではなく「動き」で己れの特性を表現してくれます。馴染みやすいのはもちろんのこと、コンピュータならではのSLGだと言えます。

注目作は10位の「エイトレイクス・ゴルフクラブ」。7位「遥かなるオーガスタ」の拡張コース。



↑再びちょっとHな「ドラゴンナイト」が上がってきました。みんな好きね…



↑大ヒットと言っても過言ではないでしょう。光栄の「三国志II」

●クリスタルソフト台頭す

人気シリーズの第3弾「クリムゾンIII」が早くも2位にランクされました。今回の売りは潜水および浮上コマンドの追加により、水中の世界を冒険できるようになったこと。そして、主人公たちの回想シーンを実際のゲームとすることで、より感情移入をしやすくなっています。ただ単に新しいものを追うだけではなく、きちんと消化しているところが感動的。

ARCADE GAMES TOP 5

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

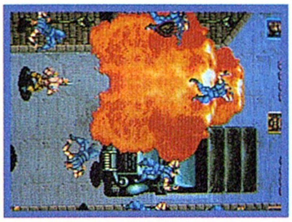
順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	戦場の狼II	カプコン	3人プレイが可能なハデハデアクション
2	4	M.V.P.	セガ	技術爆発リアルタイプグラフィックの野球
3	3	エイリアンズ	コナミ	映画のシーンをそのまま再現！ 2プレイ可
4	−	テトリス	セガ	ご存知。ソビエト生まれのパズルゲーム
5	−	コラムス	セガ	宝石版テトリス。女性ファンが多い

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	−	G-LOC	セガ	究極(!?)の体感ゲーム遊ぶのが少し恥しい…
2	2	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
3	1	WGP	タイトー	バイクレースゲーム。傾く筐体がなつかしい
4	4	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム
5	−	ライン・オブ・ファイア	セガ	2人プレイの戦争射撃。思いきったゲーム筐体

●戦場の狼II、連続1位

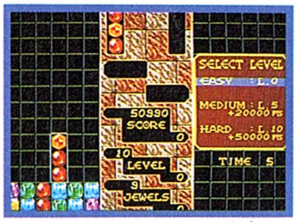
今回のテーブルゲーム1位は、前回に続き『戦場の狼II』です。やはり3人同時プレイというのが要因でしょうか。前回2位だった『カダツシュ』がランク外に落ちたかわりに、1つずつ上位にずれ込んだ感のある『MVP』と『エイリアンズ』ですが、その下ではパズルゲーム2作品がじりじりと迫り上がって来ました。次回のランキングでは一体どうなっているのか楽しみです。体感ゲーム1位は突然ランク外から登場したセガの『G−LOC』。筐体についているパイプサス(たぶん)が何かすごそうです。



↑2回連続トップ1。カプコンの「戦場の狼II」も大健闘



↑初登場！ 時間制のシューティンズゲーム。「G−LOC」



↑メガドライブでももうすぐ発売。「コラムス」がランクイン

●エイリアンストームに注目！

『戦場の狼』、『カダッシュ』、『エイリアンズ』とアクションゲームが多い近ごろのゲーセンですが、その波に乗ってまた新しいゲームがセガから登場しました。その名も『エイリアンストーム』。あの『ゴールデンアックス』をSFナイズした感じのゲームです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

春が来たのはついこの前だったのに、夏がもうすぐ。夏休みだってあと一ヵ月ちょっとで始まるなんてウソのような気がしませんか？　春の終わりにソフトスクランブルを始めましょう。

過去4号での順位

	Vol.9	Vol.10	Vol.11	Vol.12
柔道	—	—	—	—
水滸伝	10	7	8	8
ハット	30	18	17	13
ゼビ	—	—	7	—
旋風	—	—	—	—
フライ	—	—	—	—
倉庫番	—	—	—	—
パイプ	—	—	—	—

6月15日～7月6日発売スケジュール(FC)

6/15	FC	ダッシュ野郎	ビスコ
22	FC	バトルフリート	ナムコ
22	FC	ファイナルミッション	ナツメ
29	FC	迷宮島	アイレム
29	FC	燃えろ！柔道うおりあーず	ジャレコ
29	FC	水滸伝・天命の誓い	光栄
7/6	FC	魔天童子	クエスト
6	FC	パラメデス	ホット・ビィ
6	FC	ハットリス	B・P・S・

FC 燃えろ！柔道うおりあーず

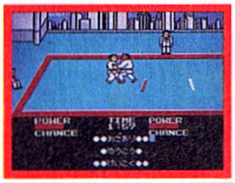
アジア、北米、中南米、ヨーロッパ、アフリカ、中近東の6つのステージを戦い、オリンピックを目指す柔道ゲーム。2P対戦、パスワードセーブ機能付き。



■ジャレコ
■6月29日発売
■¥5600(税抜き)■カセット

●柔道だけど、相手はガイジン。「姿三四郎」や「柔道一直線」と違って、ゲームの中の人間関係がドライなのが印象的だ。さて、このゲームには欠点が多い。技の選択があいまいだし、その審判の判定が、またあいまい。「ゆうこう」と「わざあり」の差が、気まぐれっぽいぞ。しかしだ。理論的にはけっしていいゲームじゃないんだが、なぜか面白い。これ事実。B級ファンにおすすめ。(ヒラ坊)

●久々のスポーツ物、さてどんなゲームだろうと見てみると…。ハッキリ言っちゃって、少しガッカリ。今時ボタン連打でゲーム進行するってのも考えてしまうし、技の掛け合いの駆引きもイマイチわかりずらい。かと言って悪いゲームでもないんだよなあ～。遊ぶとけっこうハマるし、大技もバンバン出せるし。う～んちょっとこれはスポーツゲームが好きな人向きだね。　(さくやーま)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡

FC 水滸伝・天命の誓い

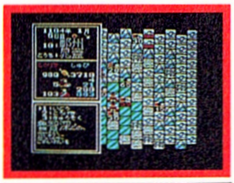
パソコン版の人気ＳＬＧからの移植。ゲームの目的は、全土の統一（征服、支配）ではなく、高俅を斬ること。4種類のシナリオが用意されている。



■光栄■6月29日発売■¥11800(税抜き)■カセット

●相変わらずの光栄さん。高価いけど、遊べるって伝統は生きてます。やっぱり、武将（水滸伝では無頼漢だけど）システムってのは、おもしろい。戦国群雄伝以上に、配下の無頼漢を自由自在に操らなきゃならないからね。そこが、おもしろいとこだし、難しいとこでもある。みんなにお薦めってワケにはいかないけど、光栄ファンの期待は裏切らないでしょ。さ、次は維新の嵐だ！　(北枕獲)

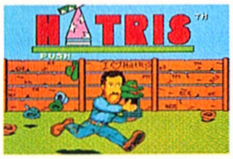
●さすが光栄さん、あいかわらず安定した出来上がりで、安心しておススメできる一本。パソコン版のゲーム性は、ほぼ完ぺきに移植されている。あえて文句を付けるとしたら、パソコン版は（一部機種除く）255人の人物すべてが、オリジナルのグラフィック持ってたのに、ＦＣ版はモンタージュ顔が多くなったってとこぐらいかな（容量の問題でしかたないんだけどね）。　(混世魔王鹿之介)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC ハットリス

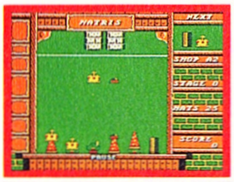
テトリスの作者、A・パジトノフ氏のパズルゲーム。同種の帽子を5段に重ねるのが目的。テトリスに比べ思考力が重視されている。



■B.P.S.
■7月6日発売
■¥5500(税込み)■カセット

●パジトノフ氏による「テトリス」の第2弾のパズルゲームが「ハットリス」なのだ。2種類の帽子がくっついて落ちて切り放すことができないので、テトリスより自由度が低く不自由な気がする。その分、難しいといってもいい。この不自由度をやりがいと思うか、窮屈と見るかでおもしろさが違ってくる。帽子を消すというよりいかに帽子を合理的に積むかを考えるゲームだ　(ＲＹＯII)

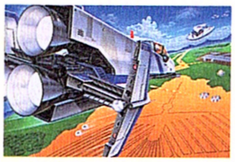
●これはスゴイ。つみあげられる帽子の高さの微妙な設定には、ただ驚かされてしまいます。ただ積むことだけでなく、常に全体を考えて、時には自らを犠牲にしても、バランスを保たなくてはならないのです。しびれます。ただ、ある程度上達して、カベにぶつかってから、どうしてもそのカベを超えることができないのです。何かが欠けている…いったい何なのでしょう？　(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC ゼビウス・ファードラウト伝説

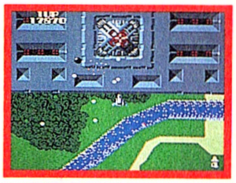
名作STG「ゼビウス」のPCエンジン版。業務用からの完全移植であるアーケードモードとPCエンジン独自のファードラウトモードが設定されている。



■ナムコ
■6月29日発売
■¥5500(税抜き)■Hu-CARD

●最近はやりの2本立て。平成ゼビウスにはパワーアップもあるぞ、と。それにしてもだねえ、ジミだ。あー、ジミだ、ジミだ、それにスピード感がまったくないぞ。ハデなゲームが多い昨今、このジミさとトロさは、貴重ではあるが、ソンするな、きっと。おぢさんには嬉しい、アーケード完全移植だけどね。難易度も少々高目で、こりゃ、お子様は手を出さん方がいいやな。　(北枕獲)

●今回の移植のウリであるファードラウトモードがどうもイマイチ。パワーアップや所々の演出も中途半端に終っていて、プレイ後も消化不良気味に感じた。どうせやるんならMSX版みたいにとことんハデなほうが良かったんじゃないかな？　でも、オリジナルのアーケードモードのほうは完璧のデキ。これだけでも充分に元が取れるので、コレクターズアイテムにはいいかも。　(TMT)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD 大旋風

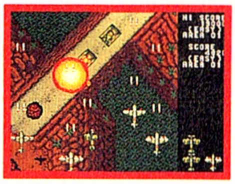
プロペラ機でフォーメーションを組むタイプのシューティングゲーム。スピードが押え気味で画面も渋め。派手さはないが伝統的、正統派の味わいアリ。



■セガ
■6月23日発売
■¥6000(税抜き)

●派手なシューティングゲームはいっぱいある。サンダーフォースIIIやフェリオスなどであるが、それらと比較するとたいへん地味である。が、だからツマらないということはない。淡々と進行してゆく中に、開発側のシューティングゲームに対する愛情と主張を感じちゃったりしてね。こういうソフトは、もっと多くあってもいいと思うのだが……。派手ばっかりが能ではないぞ。(成沢大輔)

●動きがハデだったり、キャラクターが大きかったり、高速スクロールをしたりという最近のシューティングゲームの流れにとらわれずに、ゲーム性で勝負したところに、とっても好感が持てます。援護編隊の使い方が、ほどよい味つけになっていてたんたんと進みがちなところを補ってくれている点も見逃せません。シューティングゲームの本質を垣間見たような気がします。　(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB ブライファイター

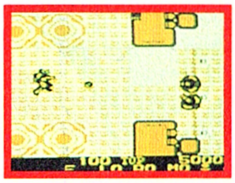
上下左右4方向自動スクロールのシューティングゲーム。3段階の難易度の中からレベルを選べる。パスワードによるコンティニューあり。



■タイトー
■6月27日発売
■¥3400(税込み)

●ネメシスとドラキュラを足したようなゲームなどというとよけいにわかりにくいかな。バトルスーツの姿の戦士が、横スクロールしながら迫りくる敵を倒しアイテムを取って装備をパワーアップしながら、ボスキャラに向っていくわけだが、ステージによって縦スクロールになったりもして上下運動が加わってくる。やりこむとおもしろいが、敵の弾1発で死んでしまうのはつらい。(RYOII)

●縦横スクロールが意表ついていて楽しいですね。パワーアップの最終段階がカッコいい（その途中はショボい）し、各ステージのボスもナカナカの物だし。で、個人的には好きなゲームの内に入ります。でも、ただでさえ小さい画面で見づらいのに、キャラクターに残像が出るのはツライ。おまけにアイテムに書いてある字が読めないのもなんとかしないと、目が悪くなっちゃう！　(さくやーま)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB 倉庫番2

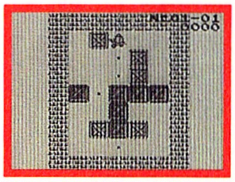
パソコンから始まって、あらゆる機種に移植されたパズルゲームの大御所。ゲームボーイ版では2作目。所定の場所に荷物をかたずけるシンプルなゲーム。



■ポニーキャニオン
■6月22日発売
■¥3090(税込み)

●純粋思考ゲームの老舗「倉庫番2」の登場。思考ゲームとゲームボーイの相性はかなりいいといっていい。そういう意味でいうと倉庫番のようなゲームもいくつかソフトとして発売されているべきだと思う。ただ、パソコンゲームのころからすでにかなりの時間が経っているのに、2番煎じっぽいゲームがほとんど出ていないところにこのゲームの秀逸さがうかがわれる。　(RYOII)

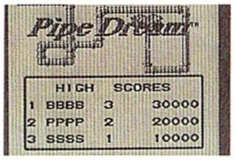
●「倉庫番」大好きの私ですけど、早くも「2」の登場となった、このパワーには圧倒されてしまいます。エディットモードがついたことでもわかるように、次々とオリジナル・モードが作れるのが、この「倉庫番」のすごさでもあるんですよね。このままでは、「倉庫番3」「倉庫番4」と次々と発売になるんじゃないかしら。うーん、キリがないって感じ。　(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB パイプドリーム

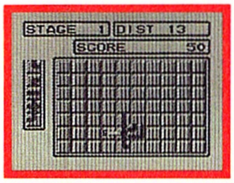
7種類のパイプをつなぎ合わせて水を流していくパズルゲーム。水がもれずに規定の枚数をつなげればOK。時間制限があるのでアクション性も高い



■B.P.S.
■7月3日発売
■¥3090(税込み)

●パイプをつなげて水の通路を作ってあげるというアイデアは、パズルゲームにはよくあるパターンで、この種のゲームは好き嫌いがはっきり出る。ゆっくり考えればだれでもできるんだけれど、水が流れてきて考える余裕がないのがミソといえる。実際プレイしてみると、線路は続くよじゃないが、ぐんぐん通路を延ばすことができておもしろい。自分でパターン作るまでが大変かな。　(RYOII)

●水がドンドンと流れ始めると、このゲームは完全にアクション性がパズル性を上回って反射神経のゲームになります。ゲーム性は「プロディア」とほぼ同じ。少し先を見る目を持つのがポイントなんだけれど、これはちょっとやそっとの努力では……なかなかキビシイものがあります。慣れるまでの努力、この手のゲームでのポイントですね。　(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

¥8500+¥6500+¥7800+¥8400=¥31200分楽しめましたか？

RPGの総決算!!

「ドラゴンクエストⅣ」「ウィザードリィⅢ」「女神転生Ⅱ」「ファイナルファンタジーⅢ」(発売日順、以下同)

についての最終考案！にあえてこだわってみた。



日本ロールプレイング気象情報('90年春発表)

概況です。日本全国に猛威をふるった大型の台風4号(「ドラゴンクエストⅣ」)は硫黄島付近をゆっくりと進んでいます。一方、アメリカ方面から発達した低気圧(「ウィザードリィⅢ」)が日本近海に広がり、全国的に荒れ模様となっています。また、東京地方を中心に前線(「女神転生Ⅱ」)があって、浮遊大陸から張り出した高気圧(「ファイナルファンタジーⅢ」)を停滞させているという、この時期極めて珍しい複雑な気圧配置となっております。

日本全国で不安定な大気の状態が続く見込みです。くれぐれもご注意下さい。

イラスト●東京工作クラブ

特別レビューでおま

4大RPGシリーズ、ここに極まれり——

メッセージを秘めたゲームたち

より遊びやすいように、よりおもしろいようにと改良を重ねて、行く着くところまで行き着いた感のある4大RPGシリーズ。その最新4作を比較すると、かつてのゲームにはなかった何かが見えてくる…。

文／山下章

パレットに、赤の絵の具をギュッと絞りだす。そして、それを筆でゆったりと伸ばし、広げてみる。

その赤さが、どれほどあでやかなのか、思うところは人それぞれではあろうが、そこにその色に対する印象が生まれる。

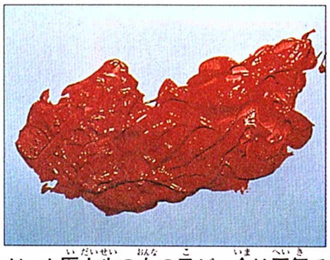
今度は、伸ばした赤の絵の具の上に、ごく微量の黄色の絵の具をポタリと落としてみる。そして、よく混ぜる。

ほんのわずかに朱色がかった赤をよく見つめ、再度、その上に黄色の絵の具をちょっぴり落とす。そして、またよく混ぜる。

人間の感覚というのは、けっこういいかげんなものである。

さきほどの赤と比べて、どのくらい今の赤が違うのか。さらに、最初の赤のあでやかさが、どれくらいのものだったのか、正確に思い浮かべることは難しい。

時として、最後にできた赤が、実は最初の赤とほとんど変わらないんじゃないかという疑念が頭をもたげてくることさえある。目の前にある「赤」に、感覚が慣れてきてしまっているから、そう感じるのだ。



はじめは血を見ただけで失神しそうだった医大生の女の子が、今は平気で死体解剖を行なえるようになったことについて「人間には恐ろしいことに慣れというものがあるんですよ」と語ってくれたことがあった。

ボクらは、知らず知らずのうちに、「慣れ」に身を投じてしまっている。

たとえば『ドラゴンクエストⅣ』。

操作性などにおいて、だいぶ最初の頃から進歩してきたな、なんて曖昧な感覚でいた人が、あらためて『Ⅰ』をプレイすると、「だいぶ」が「ものすごく」であることに気づくはずである。

ⅠからⅡ、ⅡからⅢという、一作ごとの小量の進化に慣れてしまっていたのが、それをⅠからⅣというトータル的な視野で見ると、実は驚くべき進化であったのだ。

もう一度、色の話に戻そう。

最初の赤に混ぜる色を青にしたとする。すると、パレットの絵の具は、徐徐に紫がかっていく。

微妙に紫っぽくなった赤と、元の赤とが、どれくらい違うのか。さらには、黄色を混ぜたときにできるであろう朱色がかった赤とは、どの程度違うのか。それを頭の中だけで区別するのは困難だ。

そんなときは、同じパレットの上に、比較したい色を並べてみればよい。

同時に見れば、個々の色を見ていたときには見えなかったものが、見えてくるはずである。

『女神転生』は、『ウィザードリィ』の色を使って作られたゲームだった。

『ファイナルファンタジー』も、『ドラクエ』の色を基調として作られた。

その『ドラクエ』にしても、『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の2色を混ぜ合わせて、どれだけ鮮やかな色がだせるかに挑戦した作品に他ならない。

それぞれの1作目がでたときは、4作品の色の違いは、それほどないはずだった。

ところが、シリーズが進んで、微妙にそれぞれの色が進化してきた今、4作品を同じ土俵に上げてみると、色の違いがかなり明確になっていることに気づく。

決してそれは、ゲームシステムがうんぬん、難易度がどうこう、ということではない。

それはつまり、各作品が、独自のメッセージをゲームの中に持っているということだ。

たとえば、『ドラクエⅣ』がいうところの愛、義理・人情の尊さ。『ウイズⅢ』がプレイヤーに提供する、想像空間(もっと具体的には、あとで説明する)。

色相環に配置すると、4作品は、対称とはいかないまでも、かなりバラバラの位置関係にあると言っていい。

コンピュータ・ゲームとは、娯楽であり、エンターテイメントである。よって、おもしろいことが第一だ。

しかし、おもしろい中にも、ボクらに訴えかけてくる何かがあってもよいのではないか——。そう、映画や小説のように、だ。

その問いに応えてくれたのが、4大RPGシリーズの最新作であった。

短い期間で急成長を遂げるコンピュータ・ゲームというメディアが、またワンステップ階段を昇ったと感じるのは、ボクだけではないだろう。

RPGの総決算!!

ドラゴンクエストⅣ

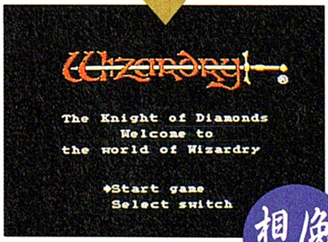


愛

堀井雄二(シナリオライター)

「AIをおもしろいと感じるのは、そのAIのキャラに思い入れができないといけないわけですよね。ですから最初の4章はAIじゃなくてそれぞれのキャラへの思い入れを作る部分にしようと考えたんです」(本誌5号より抜粋)
——愛を観せるばかりか、愛を持たせることもドラクエⅣは忘れていない。AIは愛とも読める。

ウィザードリィⅢ



想像

関塚典弘(ファミコン版開発者)

「パソコン版は、ワードナを倒した強力なパーティがそのままⅢに行ったので、謎解き中心にするしかなかったのでしょうが、ファミコン版は最初からにするということで、Ⅰの面白さを再現しようと試みました。仕様を変更するに当たって一番気をつけたのが、個々のプレイヤーが持つ想像世界を壊さないようにすることです」

女神転生Ⅱ



神

今部正明(広報担当)

「キリスト教的な善の神と、それに対立する悪魔(ルシファー)が、実はほとんど同じところにあるものなのではないか。凋落した神への愛着をゲームの中で表現できないか。作者にとって、Ⅱのテーマはそこにありました。他のRPGに比べて、宗教色が極めてはっきりと押しだされた作品になったと思います」

ファイナルファンタジーⅢ

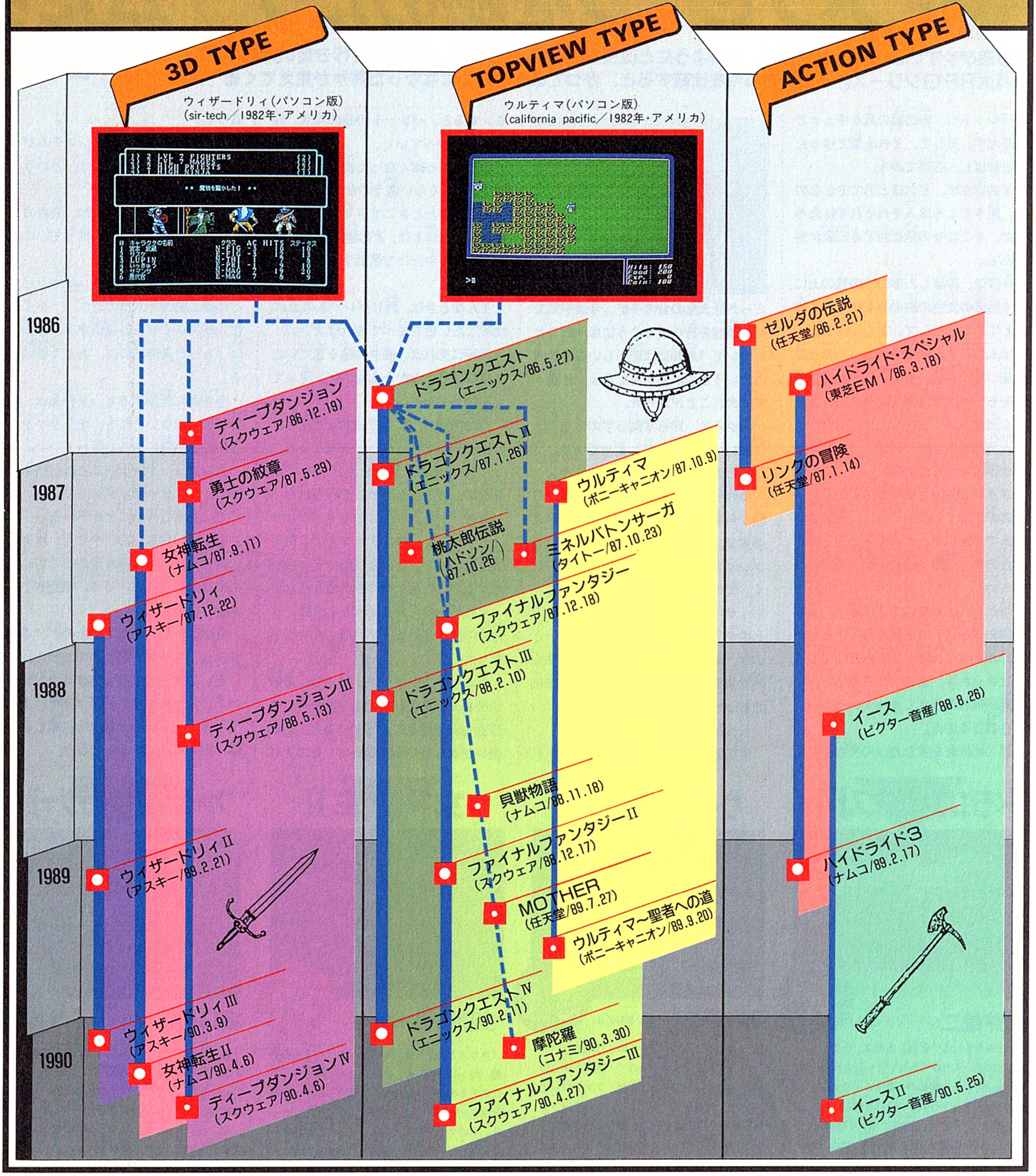


希望

坂口博信(ディレクター)

「Ⅱで脇役を殺しすぎたので、反省の意味も込めて、Ⅲではなるべく登場人物を殺さないようにしました。実際にプレイすればわかっていただけると思うんですが、希望を持って進んでいけば、必ずそれが報われるようになっているんです。人間は、常に希望を胸に抱いていなければ……ということを表現したかったんですね」

ファミコン主要RPG系譜図



●図表中点線部は山下章氏と編集部により考察したもので、作者の意図を直接示したものではありません。

90年春はファミコンRPG史最初で最後の蜜月だった!?

過去に、これほど秀作RPGの発売が集中したことがあっただろうか。ファミコンRPG史を顧みる。

★ファミコンRPGの潮流

任天堂の大ヒット商品、ファミリーコンピュータ上に、初めてRPGというゲーム形態を持ち込んだのは、同じ任天堂製の『ゼルダの伝説』だった。

ディスクカード・ゲームの第1弾として、ディスクシステムの未来を双肩に担って登場した『ゼルダ』は、異常なまでに出来の良いアクションRPGで、多くのゲームファンの心をつかんだ。今回のテーマである4大RPGに対抗しうるシリーズと言ったら、『リンクの冒険』へと続く、このゼルダ・シリーズしかないのでは、という気がする。

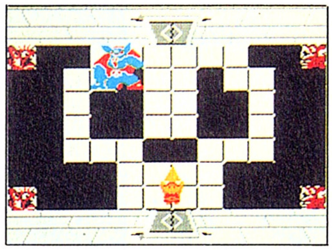
その3ヵ月後に登場したのが、ファミコン業界におけるRPGの地位を決定づけた『ドラゴンクエスト』であった。

もしも『ドラクエ』がなかったら、現在のようなRPGの潮流は生まれなかったに違いない。たとえ生まれていたとしても、それはさまざまな面で違った形となっていたはずである。

『ドラクエ』のすごいところは、『ウィザードリィ』『ウルティマ』というパソコン2大RPGを素材に選びながら、その素材の一番の魅力であるはずだったマニアックな部分をそぎ落とし、調理してしまった点にあった。「RPGマニアには、プレイしてもらわなくてもいいんです」――ディレクターの中村光一氏の言葉である。

『ドラクエ』のヒットは、その調理法を発想した時点で約束されていた。

マニアックな道をとことん追求するRPGも悪くはない。しかし、ことファミコンというメディア上では、『ドラ



クエ』のとった道が正しかったのだ。

だから、以後の潮流が生まれた。『ファイナルファンタジー』も、その潮流の中の大きなうねりのひとつに過ぎなかった。

一方、『ウィザードリィ』を起源とする、もうひとつの潮流があった。俗に、3Dタイプと呼ばれるやつだ。

『ディープダンジョン』がでて、『女神転生』が生まれて、意外にもそのあとに、ようやく本家本元の『ウイズ』がファミコンに登場する。

パソコン版は圧倒的な人気を誇っていたものの、やはり大衆向けのファミコンというメディアに、ともすれば超マニアックとも取られかねない内容物を載せるのが不安だったのだろう。それが、タイムラグとなって現れた。

しかし、そんな不安を問題ともせず、『ウイズ』は独自のファン層を開拓することに成功した。決して大衆全般に受け入れられたわけではないが、ヒットはヒットだ。

『ウイズ』『女神』というのも、ひとつの潮流に成り得たのである。

もう2つのゲームについても、触れておかなければならない。

ひとつが『桃太郎伝説』だ。

ゲームシステムにおいて、徹底的に『ドラクエ』を模倣したこの作品は、別のところで自己主張を行った。昔話をテーマに、ひたすらコミカル路線に走ったのである。ファミコンにおける最初の、いい意味での"B級RPG"なのであった。

もうひとつが『MOTHER』である。

とにかく荒削りなゲームであった。それゆえ、さまざまな場所で叩かれもした。だが、ボクの心からどうしても離れないシーンがある。それは、主人公の少年少女たちが、BGMにのってただ平地を歩いているだけのシーンだ。

あとにも先にも、ただ歩くシーンがこれほど印象に残っているゲームはない。理由は自分なりに考えている。糸井重里氏がゲームに隠しておいた「少年の日への追憶」というメッセージに、いつの間にかボクが共感してしまったのだ。

『桃伝』と『MOTHER』にこそ、RPGがメッセージを持ちつつある徴候が見られたのかもしれなかった。

★なぜ最初で最後なのか

そして、今年の春だ。

4大RPGシリーズの最新作が、それぞれ異なったメッセージを持っているということは、前のページに書いた。

その4作品は、メッセージばかりか、対象とするユーザー層さえも違っているように感じさせる。

わずか3ヵ月の間に、これほど力の入ったRPGが集結するのは、ファミコンの歴史の中で、最初で最後かもしれなかった。

そう考える理由は、2つある。

まず、時がもたらす偶然性。いまや開発に1年以上かかるのが常識となってしまった大作RPGが、推し量ったように同時期に4作も発売されるなどということが、そうそう起こり得るであろうか。よほどの偶然がなければ、出会えない現象である。

そして、もうひとつが、ついに今年の11月に発売になるというスーパーファミコンの存在だ。

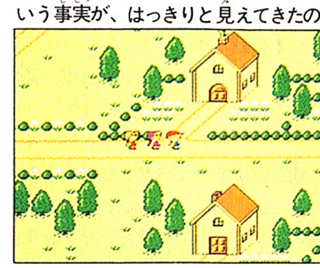
スーパーファミコンが登場すれば、徐々にではあるが、市場はファミコンからスーパーファミコンへと移行していくことになるだろう。白黒テレビからカラーテレビに変わっていったように、それは時の必然だ。

ならば、4大RPGシリーズの中にも、ファミコンをやめて、スーパーファミコンに対応していく作品が生まれてくるのではないか。

以上2つの理由から、ファミコンというメディアでのこれほどの大作RPGラッシュには、もうお目にかかれないのでは、と思うわけだ。

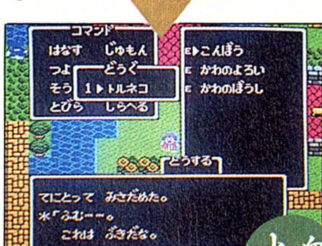
偶然が偶然を呼んで、4大作が並び立った今回は、ある意味でファミコンの歴史に一区切りがつくときなのかもしれない。

そしてまた、その偶然があればこそ、RPGがメッセージ性を有してきたという事実が、はっきりと見えてきたのだ。



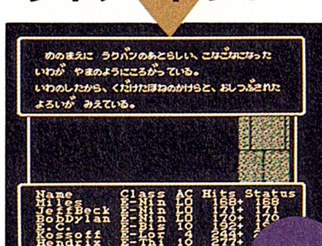
RPGの総決算!!

ドラゴンクエストIV



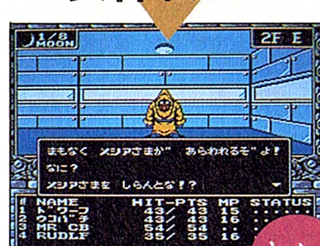
大衆

ウィザードリィIII



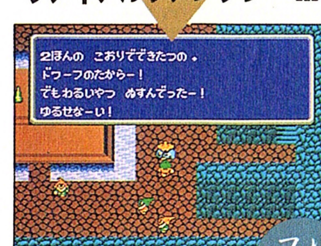
マニア

女神転生II



カルト

ファイナルファンタジーIII



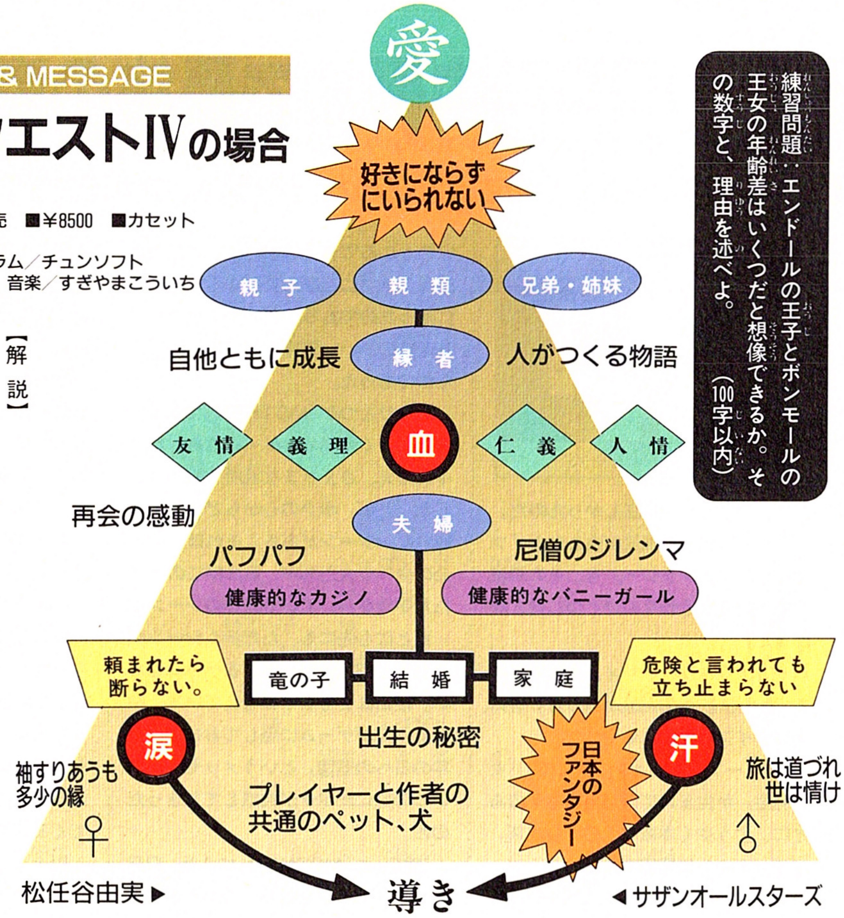
フリーク

IMAGE & MESSAGE

ドラゴンクエストⅣの場合

■エニックス ■2月11日発売 ■¥8500 ■カセット
STAFF
シナリオ／堀井雄二 プログラム／チュンソフト
モンスターデザイン／鳥山明 音楽／すぎやまこういち

【解説】
登場人物の個性的言動が、「物語」を成立させている。「シナリオ」の御手本のようなゲーム。主目的以外のサブストーリーも充実しており、そのテーマは、愛。かつて隠れキャラを見つけては興奮したように、ドラクエⅣでは、愛という隠しテーマにプレイヤーたちは心を踊らせる。Ⅰ・Ⅱ・Ⅲでは父と子の物語が主軸となっていたが、Ⅳではさらに領域を広げた。愛は現実の中の空想、空想の中の現実とゲームは語る。

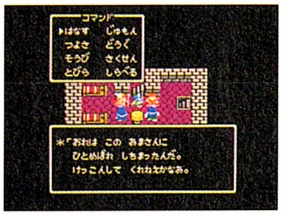


練習問題・エンドールの王子とボンモールの王女の年齢差はいくつだと想像できるか。その数字と、理由を述べよ。（100字以内）



←ああ、これが欲しかった


←日本人の「情」を訴える作品の人気は根強い



←愛は人々が活動する動機であり、かつ目的でもある



←こんな場面にも愛は生きている。愛は尊いもの

★愛には、さまざまな形がある

さて、では４大ＲＰＧが持っているメッセージというのが、どのようなものなのか、具体的に考えていこうと思う。

まずは、『ドラクエⅣ』だ。

人は、何を持って、人を愛するようになるのだろう？

人は、その人のどこに惚れて、愛情を有するようになるのだろう？

愛には、実にさまざまな形がある。

電車の中でベタベタと抱き合うのが愛ならば、母親が赤ん坊の鼻水を口で吸いだしてやるのも愛だ。サンフランシスコ大地震の被災者に無償のボランティアをするのが愛ならば、彼女の手編のマフラーで首を吊ってしまうのも、また愛の表現なのである。



愛の形は、千差万別だ。なにがどうすれば愛になるのか、感覚的にわかりそうでも、誰にも明確な定義付けをすることはできない。

★愛を描いたゲームの間違いなく最高傑作

で、『ドラクエⅣ』だ。

堀井雄二氏がどこまで意図していたかはわからないが、『ドラクエⅣ』は、そうした愛のさまざまな形を収録しようとしたゲームだったのではないか。

たとえば、トルネコの奥さんが、そうである。毎朝弁当を作り、「あなた、今日も頑張って働いてきてね」とトルネコに手渡す。お金に困ったトルネコが、たとえそれを食べずに道具屋に売っ払ってしまっても、文句のひとことも言わずに、翌日もまた朝早くから弁当を作る。やがては、主人のいない店を切盛りし、１ゴールドでも多く稼ごうと、汗を流す。見事なまでの妻の愛、内助の功である。

ミネアとマーニャもまた、そうである。殺された父の仇を討つために、踊り子と占い師という職業を捨て、冒険に旅立つ。歯を食いしばりながら、幾匹ものモンスターとの戦闘を切り抜け、目的を遂げた最後には、無言のまま父の墓に手を合わせる。父親に対する一途な愛だ。

その他にも、『ドラクエⅣ』の世界には、愛に渇望し、愛に殉じ、愛に至福を感じている人々がたくさんいる。さまざまなバリエーションの愛が、そこに存在しているのだ。

中でも究極のコントラストは、エンドールの王子・ボンモールの王女の愛と、最後のボスの愛だろう。

城中の人々から祝福され、永遠とも思えるほど長い時間の中で、結婚式を挙げて幸せを噛みしめる、エンドールでの王子・王女。対して、愛に殉じるがゆえに復讐を決意し、自らの体までもその愛に、復讐に、提供してしまう最後のボス——。

一見すると『ドラクエⅣ』は、導かれし者たちが世界を救うハッピーエンドの物語のように思える。最後に主人公の勇者が、失ったはずの愛までも再びその手に取り戻し、良かったね、で終わる。

しかし、最後のボスの立場から見たら、こんなに消化不良の話はない。

愛は盲目だと言う。愛はイバラの道だとも言う。一般的な善悪よりも、自分の愛に対して正直に生きることを選

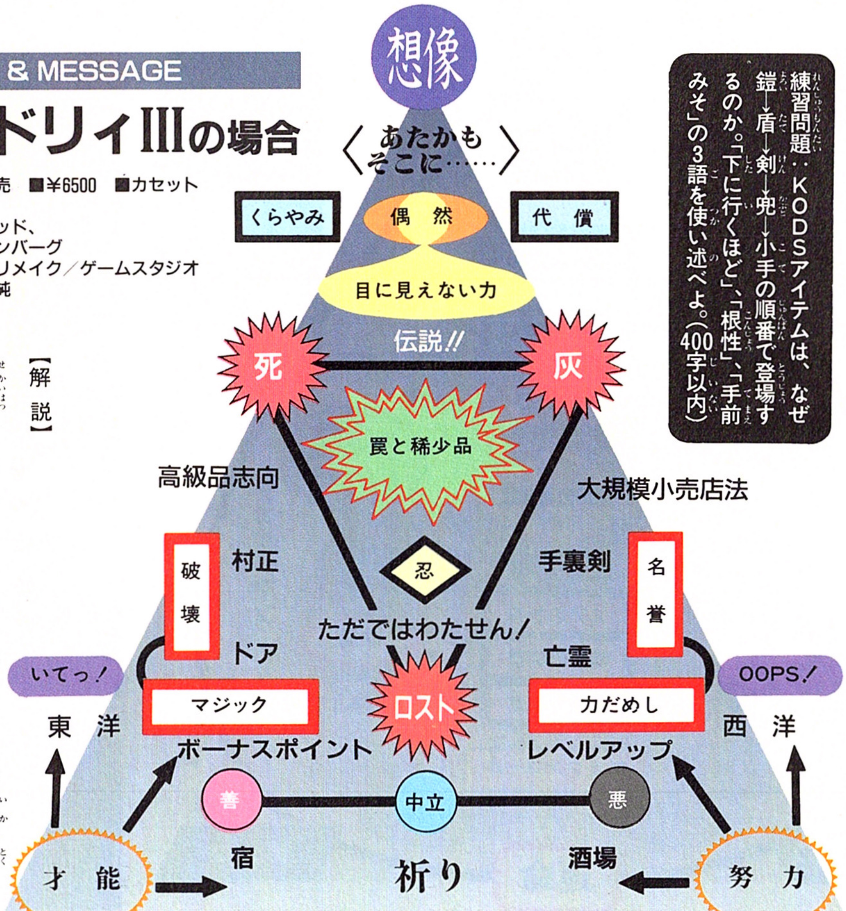


ウィザードリィIIIの場合

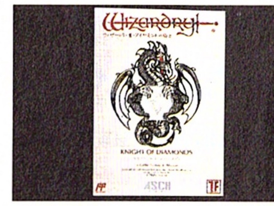
■アスキー　■3月8日発売　■¥6500　■カセット

STAFF
原案／ロバート・ウッドヘッド、アンドリューグリーンバーグ
ファミコン版プログラム&リメイク／ゲームスタジオ
モンスターデザイン／末弥純
音楽／羽田健太郎

【解説】
世界初のコンピュータRPG、ウィザードリィは、以下の特徴がある。①シナリオが単純。②（とりわけ内部数値の）プログラミングが秀逸、の2点である。その結果、プレイヤーは想像力を働かせる必要が生じ、また同時に想像を楽しむこともできるという特性を持つ。過剰な演出は、このゲームには似合わない。「新しいウィザードリィにしたいが、違ったウィザードリィにはしたくない」、と遠藤雅伸氏も語る。



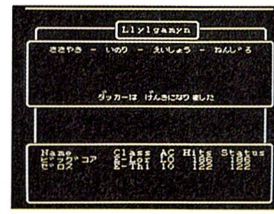
練習問題：KODSアイテムは、なぜ鎧→盾→剣→兜→小手の順番で登場するのか。「下に行くほど」、「根性」、「手前みそ」の3語を使い述べよ。（400字以内）



←かっこいいシルバー



←想像力が400字詰原稿用紙450枚に膨れてできた本



←想像はプレイヤーにとっての最大の特権である



←想像を抜きにして考えればただの文字の羅列だ

RPGの総決算!!

択し、実行した最後のボスを誰が責められよう？

これほどまでに悲しい愛の物語を描いたゲームを、ボクは見たことがない。『ドラクエIV』は、愛の形について、いろいろなことを考えさせてくれる。

☆想像を創造することの喜び

ゲームをプレイしていて楽しいのは、与えられた設定・ストーリーを素材に、自分なりにそれ以外の部分を構築していくことだ。

たとえば映画の場合、ほとんどの情報は画面とセリフによって語られてしまっている。だから、見る者は、その情報を極めて受動的に自分の中に受け入れ、情報自体の質を吟味して楽しむしかない。



だが、ゲームは舌足らずである。いい意味で、舌足らずなのである。

分厚い設定資料集がついている作品は別として、それ以外のゲームでは、その世界がどのようなルールの上に成り立っているのか、多くは語られていない。だから、プレイヤーは想像するのである。

この人は、どうやって生活しているのだろうか。どうして、ここにこんなモンスターが出現するのだろう。あのアイテムは、どんな風にして生まれたものなのだろうか——。

そうやって想像を巡らし、自分だけの世界を創造することが、RPGの楽しみのひとつなのだ。

例を挙げるなら、先ほどの『ドラクエIV』のミネアとマーニャにしても、ラストシーンまで、過去の思い出はまったくと言っていいほど描かれていない。だが、亡き父の墓に手を合わせた瞬間、プレイヤーの脳裏にさまざまな思いが去来するはずである。

小さい頃、モンバーバラの丘にピクニックに出かけたときの、父との楽しい思い出。父が死んで、いじわるな父方のおばさんに、朝晩つらい労働を強いられた日々。踊り子になったのはいいけれど、前マネージャーに、あらぬことを要求された苦い記憶。

そうした想像が頭を過ぎればこそ、ゲームのおもしろさも、より深いものとなってくるはずだ。

とは言え、『ドラクエIV』にしても、基本的なストーリーの骨組みはあらかじめ用意されていて、プレイヤーに想像させるのは、ディテール部分が主であった。

ところが、そのストーリーすらもプレイヤーに委ね、すべてを想像してもらおうとした作品がある。それが『ウィザードリィ』だ。

その3作目『ウィズIII』も、イベントの数などを他のRPGと比較すると、相変わらず極端に少ない。あるのは、ひたすら戦闘ばかりである。

考えてみれば、『ウィズ』は実にデジタル的なRPGである。戦いに勝つか負けるかのそれだけで、負けたらキャラクターにロストの恐怖がつきまとう。無理にストーリーを描こうとはしていない。

しかし、デジタル的でありすぎるがゆえ、プレイヤーがそこにアナログ的な思考を持ち込みたくなる。

友情。愛。反目。陰謀。慟哭。おおよそデジタルな内容とは無縁であると思われるファクター群が、多くのプレイヤーによって、ウィズ・ワールドに持ち込まれた。そのひとつがベニー松山の小説であり、そのひとつが石垣環のコミックであり、そのひとつが本誌のウィザードリィ友の会だったのだ。

『ウイズ』にしてみれば、メッセージがないということ自体が、メッセージだったのである。

ゲーム作りのプロフェッショナルである任天堂の宮本氏が、かつて「ユーザーのみなさんに道具として使ってもらえるゲームを作りたいですね」と語ったことがあった。実際、長い歴史の中に残っているトランプや将棋といったゲームは、それ自体がプレイヤーを遊ばせてくれるわけではなく、プレイヤーがそれを使って、誰かと遊ぶための道具である。

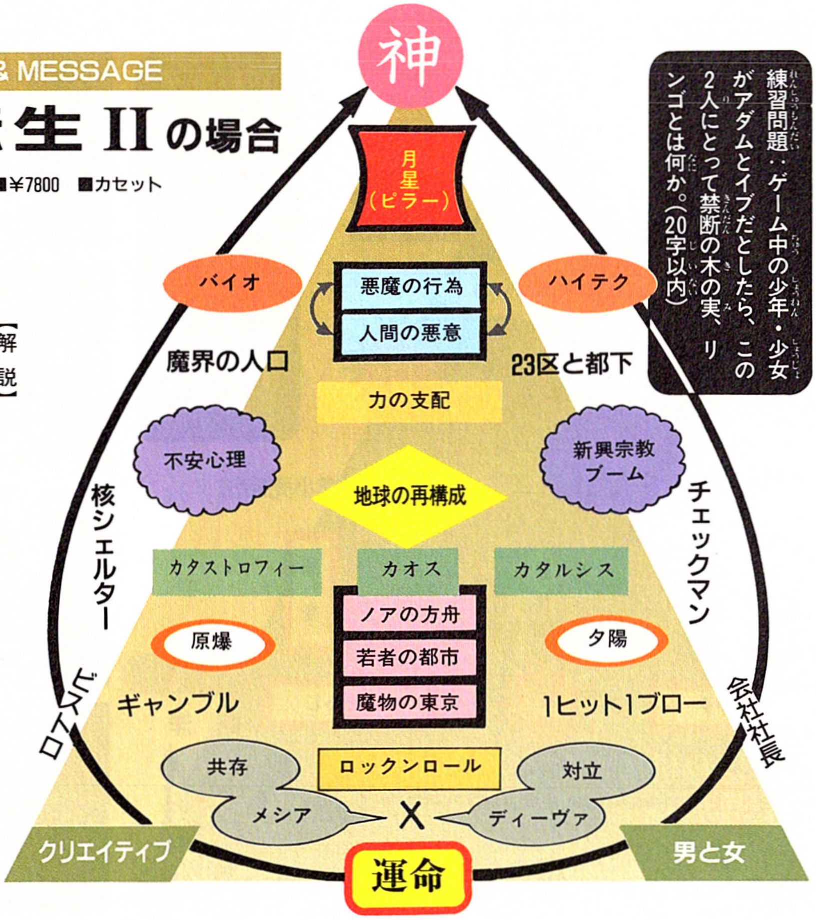
きみたちにフィールドを与えるから、ここで自由に想像しなさい——『ウイズ』は、そういう意味で、プレイヤーが頭の中で世界を創造するための「道具」なのかもしれない。

IMAGE & MESSAGE

女神転生IIの場合

■ナムコ ■4月8日発売 ■¥7800 ■カセット
STAFF
製作／㈱ナムコ

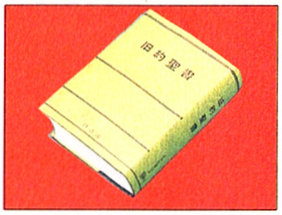
【解説】
悪魔の2つの生命体を、私欲によって一つの生命体にしてしまう〝邪教〟と呼ぶにふさわしい館が、前作では好評だった。が、IIでは一転して、真摯な宗教心に満ちたストーリーが強烈である。ノアの方舟を模した、核シェルターで始まった物語は、主人公男女2人にアダムとイブを投影させて終わる。勇大である。退廃のある所、神と人の戦いあり——。宗教の本質を、ゲームの敵対関係になぞるシナリオの構成力は卓抜。



練習問題：ゲーム中の少年・少女がアダムとイブだとしたら、この2人にとって禁断の木の実、リンゴとは何か。（20字以内）

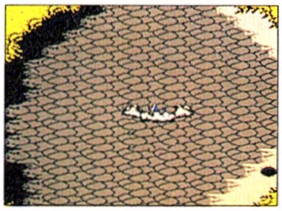


←パッケージが邪教の館



←創造主としての神の存在。神頼みの神ではない


←神の力は全ての物についてまわり、影響を与える


←運命は神が決めたもの。導きは神の命令である

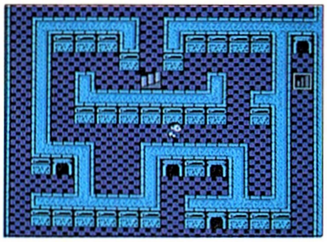
☆ビリビリと伝わる宗教感覚

『女神転生II』は、異様なゲームである。こんなにも異様であっていいのかと思うくらいに、異様なパワーに溢れるゲームである。

この作品からボクが連想したのは、幼いときに読んだコミック版の『デビルマン』であった。

勘違いしてもらっては困るのだが、純粋なヒーロー物だったテレビ版とは違って、コミック版『デビルマン』は極めてシリアスで、妙なムードの物語である。

デビルマンは人類の平和を守るために戦い続けるのだが、実はその相手の正体が神で、悪魔と神の戦いはハルマゲドンへと向かうのであった。神々しい輝きに満ちたラストシーンで、岩の上に不動 明（デビルマン）が上半身だけの姿となって横たわっているのを見て、息の止まる思いがした記憶がある。



『女神II』は、いつその記憶を再度体験として復活させるかわからない、危険な臭いに満ちていた。

なにしろ「ゆいいつしん」である。

小・中学生で、この言葉の意味のわかる人間が、どれだけいるだろう。漢字で「唯一神」ならまだしも、ひらがなで「ゆいいつしん」なのである。言葉の意味を聞くために、勘違いして浅香 唯のファンクラブへ電話してしまう小学生がいても不思議ではない。

ファミコンのハードの制約があるとは言え、たとえば『ドラクエ』で、これほど難解な単語をゲームの中心に据えることが許されただろうか。

単語ひとつをとってみても、『女神II』が、プレイヤー層が狭まってしまう危険を承知で、その主義・主張、世界観を全面に押しだそうとしているのが、よくわかる。

ボスの口上からもビリビリと伝わってくる宗教感覚。いいのか、これで。ユーザーは果たして、これでついてこれるのか。

恐れているだけでは、何も行動に移すことはできない。正論を述べるRPGがほとんどの中で、「神と悪魔、そして宇宙」という『女神II』が選んだテーマは、評価すべきだろう。

実際、たとえ「ゆいいつしん」がわからずとも、『女神II』はRPGの部分だけでも十分面白く仕上がっているのだから。

勧善懲悪のすっきりとしたエンディングがバッド・エンドだと知ったときに、ボクは仰天した。

そして、そのあとに、まさに『デビルマン』のときと同じ思いを再体験することになるのだった。

☆絶望から抜けだすための希望

そして、『ファイナルファンタジーIII』だ。

FFシリーズは、ドラクエシリーズとテーマが似ているとよく言われる。『FFIII』にしても、「愛」が随所に感じられるのは確かである。

だが、『FFIII』のメイン・テーマは「希望」であった。愛よりも、希望を持って生きろということを強く訴えたかったのである。

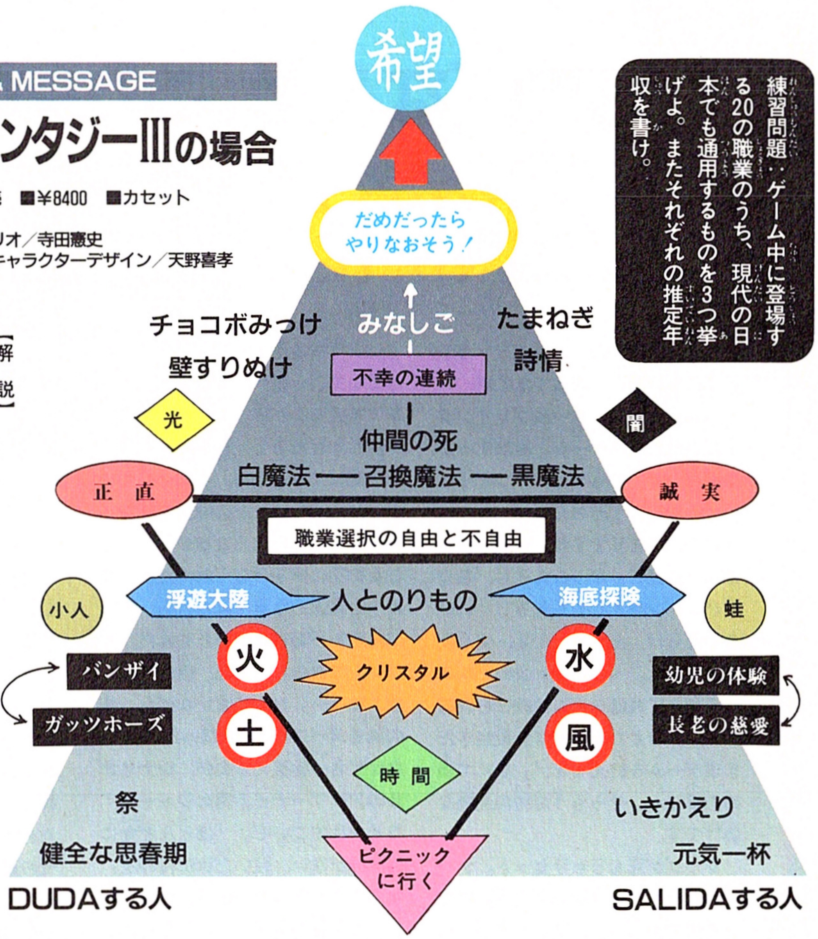


IMAGE & MESSAGE

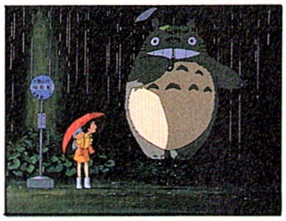
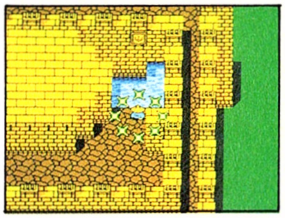
ファイナルファンタジーIIIの場合

■スクウェア ■4月25日発売 ■¥8400 ■カセット
STAFF
ディレクター／坂口博信 シナリオ／寺田憲史
プログラム／ナーシ・ジベリ キャラクターデザイン／天野喜孝
音楽／植松伸夫

【解説】
波乱万丈なストーリー展開は、ファイナルファンタジーの得意とするところである。作者はプレイヤーに目標達成感と挫折感を次々と浴びせかけてくる。持っていなくてはいけないのは、最強の武器ではない。希望だ。シナリオ細部の健全性と合わせて考察してみると、コンピュータRPGに文部省推薦制度があるとしたら、このゲームは、その筆頭候補となるに違いない。教育的であらんとする作者の自制心に脱帽。



練習問題：ゲーム中に登場する20の職業のうち、現代の日本でも通用するものを3つ挙げよ。またそれぞれの推定年収を書け。


RPGの総決算!!

具体的に、どういうことか？

たとえば、カセットを入れて、ファミコン本体の電源を入れたときに出てくるメッセージの2パターン目に、こんなフレーズがある。

「4人の少年たちはみなしごで、辺境の村ウルの僧侶トババに育てられた」。

決して「みなしごの4人の少年たちが――」ではなく、「4人の少年たちはみなしごで――」なのである。あくまでも「みなしご」というシチュエーションに重きが置かれているのだ。

思えば、『FFIII』では、常に主人公の少年たちに不遇がつきまとった。

冒険を共にした仲間が目の前で炎に身を投じたこともあったし、別の仲間が呪いの矢に胸を貫かれることもあった。ときには、信じている者たちを自らの剣で倒さなければならないこともあった。



そのたびに、レクイエムの音楽が奏でられ、少年たちは絶望の谷底に突き落とされた。

だからこそ、希望なのだ。

希望を持って生きていれば、絶望の淵から必ず立ち直れるということを、『FFIII』は伝えたがっているのだ。

ボクはそこに、ある種のリアリティが存在していることを知っている。開発期間中に、絶望に苦しんでいたスタッフの1人が、ゲームの中に自分の希望を植え付けたことを知っている。だが、それは一般のプレイヤーには知り得ない話だ。

ともかく、オープニングの「まだ希望は失われていない……」から始まって、ゲーム中に何度もプレイヤーに絶望と希望の往復をさせ、最後に「希望」というキーワードで締めくくる、『FFIII』のメッセージ性は強烈だ。

希望があればこそ、みなしごの少年たちが、力強く生きていける。

希望があるからこそ、最後の2時間にも及ぶ苦しい戦いに、プレイヤーは何度もチャレンジすることができる。

そして、実際に希望があるから、ボクらはFFシリーズの次回作が、また素晴らしい世界を見せてくれるのではないかと、胸を焦がすのだ。

☆移り行くメッセージ

これまでは、ゲームに対して何か意見を述べるときには、「おもしろい」「おもしろくない」という2種類の言葉で、ほとんどこと足りていたように思う。

しかし、ゲームの中に、制作者たちの思い思いのメッセージが込められるようになってきた今、それは徐々に変わっていくのかもしれない。

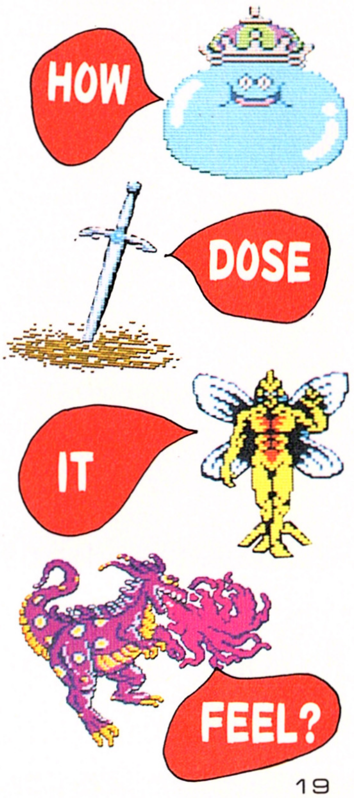
愛を感じ、
想像を巡らし、
神を崇め、
希望を胸に抱く。

4大RPGの最新作は、ゲームがさまざまなメッセージを語り得るメディアであることを、ボクらの前に提示してくれた。

やがて発売されるであろう各シリーズの次回作は、ゲーム的な部分でさらなる挑戦をした作品となることは間違いない。

だが、ボクはそれよりもむしろ、各作品の持つメッセージが、どのように変貌していくかのほうが楽しみだ。

その日まで、また――。



RPGの総決算!!

RPG世間話

あーる・ぴー・じー せけんばなし

良くできたRPGをやっていると、面白い話、変な話がいろいろ出てくるものだ。ここではそんな、ちょっとおかしな世間話を集めてみたぞ。おまけに必本でもおなじみの、謎の外人ゲーマーのコラム対決も掲載だ。そしてさらに!巻末では4大RPGの爺い4人が集まって、次回作を予想してしまうという大胆企画もブチ上げた!! さあ読んでちょ。

構成／色物担当とみさわ昭仁



◐ 3点

育て過ぎたら死にました

↓今週の「なんだ この女は‥」

今やファミコン界はRPG一色といった趣ですが、皆さん何を育ててますかあ？ 私の事務所ではミドリガメが育っています……じゃなくって、マルスが育ってます。そう、『ファイアーエムブレム』のことですね。



←昔から「据え膳食わぬはなんとやら」と申しますが、それにしてもねェ……

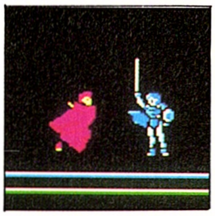
4大RPGの影に隠れてスッカリ目立たない存在になってますが、シミュレーション・ロールプレイングと題されたこのゲーム。実はすっごく面白い! でもやっぱりつまらない! なに、どっちだ!?

いや、つまりですね、戦闘シーンはメチャクチャかっこええし、感情もバンバン移入しまくれるし、いいことだらけ。んが、しかし、すぐ死ぬのである。べつに主人公のマルスさえ生きてればゲームは続けられるのだが、ひとたび「俺は全員生きたままゲームを終えるぜ!」なんて決めた日にゃ、そらもう苦労の連続なわけです。

シーダが死んじゃリセット。ナバールが死んじゃリセット。おかげでうちのファミコン、ほとんどリセットボタン擦り減り状態ですよ。

このゲームをやっていて、一番ヘンで笑えるのが敵に話しかけたりして仲間にするところ。なにせ、ついさっきまでコッチの味方をバシバシ切り裂いてたような奴が、ちょっと女の子に声をかけられただけでコロッと寝返っちゃうんだから、ずいぶんナンパな戦士がいたもんだ。すごい奴になると「ああ、俺の妹は今どこに……」なんて言いながら、その妹をズバズバぶった斬ったりして。なかでも一番笑えるのが、シナリオ8のアーマーナイト男ロジャーだ! コイツはすごいぞ。「ほとんど女には興味がない、戦いだけが俺の友」なんて顔しておきながら、シーダがしつこく説得すると「な、なんだこの女は……」みたいなこと言って、アッサリこっちの味方になってしまうのだ。

もしかしたらこういう楽しみかたって邪道かも知れんけど、まあ、楽しきゃいいか。うっかり目を離すとすぐに仲間が死んじゃってリセットしなけりゃならないのを除けば、かなり癖になるゲームですな。もしこれが純粋なRPGだったら、間違いなくDQⅣ・WIZⅢ・FFⅢ・女神Ⅱと並んで5大RPGとなっていたろうに! あ、でもパッケージのセル画はどうにかして欲しいよね。



↑とてもこれから戦おうとしてるとは思えませんな



↑なんとなくふざけたポーズで敵を斬ってるような



↑馬の気持ちになって描かれたアニメーションですね

↓今週のDDⅣ

「早くも4作目だなんてDQはすごいなあ」なにを言うか『ディープダンジョン』だっていつの間にか4作目だぞ。



↑今回はダークなイメージとは変わって、明るい屋外での冒険です。

現代RPG呪文学解説Ⅱ

ホイミ＝ハイミー理論とその周辺

講師・古矢徹

(消費税込み)

1958年東京生まれ。国際言語学者。上智大学かつらぎ結婚講座卒。呪文学会々員。著書に「宴会おユーギ事典」(ナツメ社刊)などがある。

まず、呪文の語源についての講義からはじめよう。

いちばんお手軽なのは、英単語を、そのまま使用したものである。

毒を与えるポイズン、敵を殺すキルなど。語呂が悪いんで、リフレクト(はねかえす)の「ト」をとって、リフレクなどの例もある。

ファイナルファンタジーに顕著なタイプで、英単語をこれから覚える人にはなかなか便利だ。

呪文学会では、これを「でる単型」と呼んでいる。

日本語の形容詞・副詞から鋭くインスパイアされた呪文には、氷の玉をぶつけるヒャド、火の玉をぶつけるメラ、炎で敵を焼くギラなどがある。

それぞれ「ひゃっこい」「めらめら」「ぎらぎら」からきたのはあまりにも明白である。

これらはドラゴンクエストの例だが、女神転生にも似た例が発見される。

敵を焼きつくすアギ、敵を凍らせるブフである。

もちろん前者は「アヂッ(熱いっ)」、後者は「ブルッ(おしっこ

語感で想う呪文の効果

ゲームの素人100人に聞きました！

ボクらが当たり前に使っているRPGの呪文。でもRPGをまったく知らない人たちは、なんだと思ってるのかな？

	呪文名	想像される効果
ドラクエIV	ホイミ	①ホイッと生き返る②怪物をおいしく食べられる③傷を治療する？
	トヘロス	①敵をマヌケにする②オナラで攻撃をする③何か物が手に入る
	ヒャダルコ	①笛を吹いて敵を眠らす
	パルプンテ	①何かが弾け飛ぶ？②紙をどうにかする③宮殿に行ける？
	ルーラ	①敵をブッ飛ばす②空を飛べる③恥ずかしくて言えない
ウィザードリィIII	ディアル	①我が輩は猫ディアル？②決闘する③力の増幅
	メリト	①壁を壊す②リンスしてくれる？
	ロミルワ	①ロを見るわ？②何かを見ることができる
	マモーリス	①狂暴なリスを呼んでの攻撃？②防御力を上げる
	リトカン	①敵を動けなくする②勘が働らく③恥ずかしくて言えない
女神転生II	ディアハン	①ロシアンルーレットをする②敵を手なずける
	マッパラー	①河合？②地図が手に入る③洞窟から脱出する
	ジバブー	①敵を呪い殺す②敵を赤ん坊にしてしまう③敵を老人にしてしまう
	マリンカリン	①海を凍らしてしまう②楽器を奏でて敵を眠らす
	トラエスト	①トラピスト修道院に行く②コモエスタ赤坂が歌える
ファイナルファンタジーIII	ケアルダ	①何かを治してくれる②ポルトガル語かな？③カツラが手に入る
	ポイズン	①毒を抜いてくれる②毒を飲む③毒液を吐く？
	ストナ	①風邪を治療する②戦闘を休むことができる？
	ブリザラ	①鰤皿？②吹雪を巻き起こす
	ヒートラ	①ナチスを指導できる②心が暖まる③虎が声出して喜ぶ

♬ヒャダ〜リ ヒャダルコ！ アンケート結果の分析

ドラクエは日本語の語感を生かしたものが多いので、正解率は高かった。その中でおかしかったのがヒャダルコの①。おそらく笛吹き童子からの連想でしょう（42歳男性の回答)。ウィズはデタラメ回答の多さではトップだった。ディアルの③はロッテのディアズ選手からの連想だとアンケート用紙に書いてありました(24歳男性)。FFは英語のモジリが多いので、やはり正解率は高かった。ブリザラ①はなんか旨そうですね（19歳女子大生）。女神転生はもうなんでもあり。ディアハン①は映画ディアハンターの影響（31歳男性）だろうし、ジバブーの②と③では正反対にわかれたのが興味深い。多分バブーが赤ん坊でジバが爺婆を連想させたのでしょう。以上。

⬇今週の立て札



♬禁煙という意味ね。イムル地方で見つけました(ウソ)。RPGで山火事など出さぬように。

うま味だし
ハイミー

したあと震えるあの感じ)」からきている。

さて、今まであげた例は、大きくくくれば語句の転用型だが、一方、語感の転用型と言える呪文の存在が先頃明らかにされ、学会で話題となっている。

減少したHPを回復させるホイミは、そのかっこうの例であり、これは化学調味料のハイミーからきているという説が有力だ。

ハイミーが味噌汁などの減少した「うまい度」を回復させるのに有効なことを想起すると、なるほどホイミ＝ハイミー語源説にも合点がいく。

ここで、呪文の五段活用について言及しておいた方がよいだろう。

実際の呪文の活用は、現在のところ二段から七段までが、その存在を証明されている。

二段活用の代表例として、鎧や殻におおわれた防御力の高い敵相手に使う呪文ルカニ――ルカナンを挙げ、その驚くべき発想法を解説しよう。

「鎧や殻」から、ふとカニを想起した➡なんとなく頭にフランス語の冠詞ルをつけたら語感がよかった➡ルカニにしたらスザンヌ・ベガの「ルカ」を思い出した➡ミュージシャンといえば、ロイ・ブキャナンというギタリストがいたなあ➡そうだ、活用形はルカナンでいこう！

実に高度なテクニックである。

ところで、ホイミの活用形ベホマラーとバギの活用形バギマ、このふたつは実に密接な関係にある。

ベホマラーとバギマ。

詳しい解説はさけよう。

七段活用の例には、アギ――アギマ――アギオン――アギラ――アギラマ――アギラオン――アギダインがあるが、これは近々八段めの活用アギハバラが発表されるというその筋からの報告もある。

では、ちょっとはやいが、今日の講義はここまで。

今週のインド人 RPGなんぞ、一切認めん！



まー、何とゆーか、世間じゃRPGなるものがはやってるよーだが、俺は一切認めんぞ、あんなものは、まったく！ だいたい日本人というのは、すぐ流行に乗っかろうとする。ドラクエがそんなに面白いのか？ お前ら!? たしかに『ドラゴン・クエスト』…って、こう書くとカッチョイイがよ。ひらがなで書いてみ。『どらくえ』よ。何だか『おりも政夫』みてえじゃねーか？ 大磯ロングビーチで芸能人水泳大会の司会やってる。

他のロープレもひらがなにすると情けないぞ。『ふあいなるふあんたじい』『ういざあどりい』…。何か田舎の暴走族が集まるしょぼい喫茶店みてえだぞ。とにかくやたら横文字を使うっつーのを、まず何とかして欲しいもんだ。みのもんた。それから出てくるキャラの名前とかもそうよ。ミネアだの、クリフトだの。プレイヤー側は主人公に「きむら」とか「もちづき」とか自分の名前つけるワケだろ？ どう考えたって浮いちまうじゃねーか！ 全員日本人の名前にしとけっつーの!!

それにしてもドラクエシリーズってのは納得がいかないことが多すぎるよな。たとえば小さな村とかに行くと10人ぐらいしか住んでないとこってあるだろ？ あいつら一体どーやって暮らしてるんだ？ ちゃんとエッチとかしてるのか？ んで、女が2人ぐらいしかいない場合、残った奴はみんな"ひとりエッチ"してんのか？ スコスコ…。

あ、こーゆーこと考えてると『ドラクエⅣ』の8人のことも気になるよな。馬車に乗って延々と旅をしてると、やっぱりできちゃうってことも充分考えられる。女3人、男5人だろ。とりあえずブライは年寄りだから置いといて…それでも男が1人余るじゃねーか。やっぱりこの場合、妻帯者のトルネコが我慢することになるのか？ いや、あいつのことだから金に物を言わせて悪徳回船問屋のようなことをしてるに違いない。すると、ひとりエッチは俺かよ。スコスコ…。

あと、話は変わるけど『女神転生』の悪魔合体システムってのも、けっこうエッチかもしれない。あの種類の違う悪魔同志を異種交配させるやつ。そういえば、昔、ライオンと何かをカケ合わせた"レオポン"とかいうのがいたな。あれは「ポン」ていうぐらいだから相手はタヌキだったのか？ まあ、どうでもいいか。人間で言うとキャロライン洋子みたいなもんなんだろう。違うって！

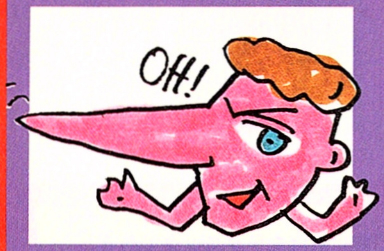
で、その悪魔合体なんだけど、例えば「ケルベロス＋ジャイアント＝魔神カーリー」の舞台裏ではこんなやりとりがあるんじゃないかと思うんですよ。「えっへっへ、ケルベロス…いい体してんじゃねーか」「あ～ん、ダメ。今日は危ない日なの」「いーだろ!? 嫌いじゃないくせに」「じゃあ、結婚してくれる？」（間）「…ま、まあな」「嬉しい…ジャイアントさん…あ～ん♡」 パコパコパコパコ…。

と、こんなパコパコとかスコスコなんてことをいちいち考えてた日にゃ～、あんた、体がもちませんよ、ホント。

あと、プレイヤーの名前を1度登録したら変えられないっつーのも何かイヤだよな。俺、初めてドラクエやった時にふざけて「ぽこちん」にしちまって後悔したもん。何か感動的なエンディングがすっかり間抜けでさ。とゆーワケで私はロープレが嫌いです。とか言って全部やってるんですけどね。

外人SPECIAL インドマン VS アンドリュー

今週のハワイ人 RPG先進国ニッポン大好き！



ハーイ、皆さんごぶさたしてます。アンドリューです。おかげ様で無事に大学も卒業して、ワタシは今ニッポンの下北沢に来ています。ニッポン、いいところですね。食べ物はおいしいし、女の子はキュート。空気が少し悪いのが困りますけど、それ以外はNOプロブレム。ファイアーエムブレム。おっと、それにワタシの大好きなゲームもたくさんあって、本格的に住んでみたいくらいです。

さて、ファミコン必勝本のとみさわサンから電話で、4大RPGについての原稿を書いて欲しいということですが、なんでも、ワタシの他にはインドマンという人が原稿を書くとか。さあすが必勝本。インド人のゲームマスターまでいるだなんて、なんと国際的！ なんとワールドワイドな！（編注：インドマンはホントは日本人だと思うが、どうか？）インドマンは、やっぱり噂どおりカレーを食べながらゲームをするのでしょうか？ ワタシはマカデミアナッツを食べながら、この原稿を書いています（編注：ホントか？）。

えーと、RPGについての話でしたね。ワタシたちアメリカ人が「日本では皆、頭にちょんまげを乗せている」と思っているように、日本の皆さんは「アメリカ人は皆、ウィザードリィなどのRPGを学校で習っている」と思っているようですが（編注：思ってるかなあ？）、ぜんぜんそんなことはありませんよ。現にこのワタシだって、日本に来るまでウィザードリィを知らなかったのですから。

でも、RPGをプレイするたびに思うのですが、日本のRPGはほとんどが中世ヨーロッパを舞台にしていますね。これは不思議です。日本の人たちは、どうしてあんなにヨーロッパの歴史に詳しいのでしょう。街で日本の子どもたちと話をしてみても、皆が中世のことやギリシャ神話などに詳しいので驚かされます（編注：これはやはり漫画の影響か）。アメリカ人ももっと勉強しなければなりませんね。ちょんまげなんて言っているようではダメです。ワタシですか？ ワタシはちゃんと知ってますよ（編注：例の卒論を読んだかぎりでは怪しい）。

では、4大RPGをプレイしてワタシが感じたことを述べてみましょうか。まずドラクエⅣ。これはやっぱりゲームの王様ですね。ストーリーの端々に王者の風格が漂ってます。勇者"アントリ"が夢を見るシーンは、ワタシを驚かせるに十分でしたね。ただ、メッセージの言葉使いが昔の口調なので、ワタシのような外国人には理解するのが大変でした。

ファイナル・ファンタジーⅢは、ワタシが4本のゲームのなかでイチバン楽しめた作品でした。派手にビジュアライズされた魔法がGOOD！ 魔法のグラフィック見たさに、用のない魔法までビシビシ唱えてしまいましたよ。

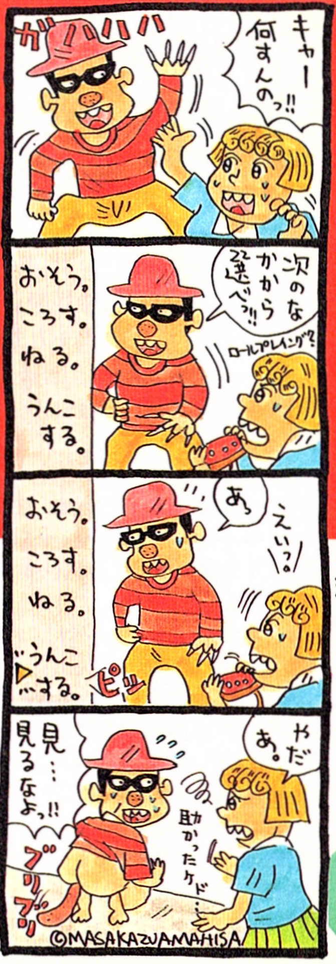
そしてウィザードリィⅢ。ワタシにはちょっと難しくて途中で投げてしまったのですが、さすがにベテランのゲームらしさはありました。ワタシはこのゲームに一句捧げましょう。

ウィザードリィ
穴の深さは
ゲームの深さ

さて、最後は女神転生Ⅱ。ニッポンは将来えらいことになってしまうんですね。新型爆弾など落ちることがないように、世界中の国が仲良くすることを願ったアンドリューでした。

しつこく再開！ イメージ爆発「もののたとえ2!!!」

	ドラゴンクエスト	ファイナルファンタジー	ウィザードリィ	女神転生
お菓子	ケーキ	アイス	チョコレート	雷おこし
栄養素	ビタミン	たんぱく質	カルシウム	炭水化物
新聞	朝日	読売	日経	日刊ゲンダイ
アイドル(男)	田原俊彦	柳葉敏郎	陣内孝則	時任三郎
アイドル(女)	宮沢りえ	鈴木保奈美	小林麻美	森口博子
肉体	頭	胴	うなじ	腰
文房具	鉛筆	マジック	シャーペン	ホッチキス
ファミコンのボタン	A	B	リセット	セレクト
昆虫	カブト虫	蝶	セミ	トンボ
あいさつ	こんにちは	おはよう	おやすみ	こんばんわ
小説家	赤川次郎	吉本ばなな	村上龍	ボッカチオ
ラーメン	しょうゆ	冷し中華	坦々麺	味噌バターコーン
スポーツ	野球	サッカー	アーチェリー	アメフト
女の子の髪型	おさげ	ストレート	刈りあげ	ワンレングス



←作画 天久聖一

RPGの総決算!!

またまたやってしまいました、『もののたとえ2』!!! こんなことしていったいなんになるというのか？ 偉大なる紙と脳の無駄使い！ でも、これが必本編集部が4大RPGに対して抱いたイメージだ。君たちはどんなイメージを持っているかな？ それぞれ自分のひいきのゲームには、いいイメージを持たせようとするかもね。さて、ならば4大RPGを4大RPGにたとえると、いったいどうなるのだろうか……？

前回の「もののたとえ!!!」

	ドラゴンクエスト	ファイナルファンタジー	ウィザードリィ	女神転生
花	ヒマワリ	カーネーション	薔薇	アザミ
食べ物	チャーシューメン	ハンバーグ	もりそば	キムチ
学校行事	入学式	遠足	卒業式	避難訓練
本	大衆小説	少年・少女文学	純文学	幻想文学
スポーツ	野球	サッカー	登山	バドミントン
季節	春	夏	秋	冬
動物	犬	パンダ	猫	キリン
寿司ネタ	中トロ	タマゴ	アナゴ	赤貝
有名人	美空ひばり	川嶋紀子さん	F・ジョイナー	デーモン小暮
シューティングゲーム	ゼビウス	ファンタジーゾーン	スターフォース	グラディウスII
観光地	軽井沢	清里	上高地	熱海
病院	内科	歯科	神経科	整形外科
学校の科目	国語	社会	道徳	保健体育

剣と魔法とスケベの心

RPGに潜むエッチなアイテム、イベントを比較する煩悩満載企画だ！



まずはドラクエの定番、パフパフ娘。でも、パフパフって具体的に何をしてくれるんだろう？ ぜひ知りたい。そしてメッセージ。例えば4章の劇場での観客の野次とかね。この辺はシナリオを書いた堀井さんの趣味かな。さらに、ある村では尼さんが入浴してるのを覗いている男がいたね。ぼくも覗きたい。まだあるぞ。1章で、ある男の奥さんを連れて旅するところがあるけれど、せっかく人妻と旅してるんだ。ふたりで宿屋に泊まってしまおうじゃないか！ キミたちは泊まってみたか？ ぼくは泊まった。うっしっしっしっしっ。

FFは作った人が真面目なのか、スケベシーンはほとんど出てこない。女性キャラの多いゲームではあるので、その気になればウハウハできそうなのにもったいない。しかし！「スケベがないのなら価値はない」とガッカリした諸君、安心したまへ。考えようによっては、そうとう変態っぽいシーンはあるぞ。それは、あるお城で主人公たちがお姫様の留守に、そのベッドでゴロゴロしてしまうところだ。「お姫様のベッドで寝てみたい……」かなんか言って、のたうちまわるぞ。つまり放課後コッソリ好きな娘の笛を舐めたりするようなもんだな。

ウィズはビジュアル要素が少ないので、なかなかスケベの心とは出会いにくい。やっぱしスケベはビジュアルだからね、うひゃひゃ。でも、ものすごいスケベな気持ちでゲームをプレイすれば、あらゆるものがスケベに見えてくるものです。例えばサキュバスとかね。このモンスターは「男の精を吸い取る魔性の女」だから、立派にスケベの資格があります。ああ、お姉ェさん、ぼくも吸って。……まあ、あとはなんといってもカント寺院ですかね。これの意味がわからない人は、お父さんかお母さんに……聞いてはイケマセン！

お待たせしました。スケベ心の宝庫、女神転生です。まず、敵の女性モンスターは、だいたいがグラマーでエッチな肉体をしています。嬉しいことですね（必本5号、P42参照）。ああ、ボデコニアンを仲魔にしたかった！ それから防具のほうでは、なんといってもハイレグアーマー。世界を救う救世主がビキニラインの処理をしているだなんて……ああ、考えただけでも鼻血が。シューズ系では悪魔のパンプスなんてのもありましたな。「女王様、早くそのヒールで私を踏みつけて！」みたいなもんでしょうか。考え過ぎでしょうか？

大胆！次回予測

RPG爺いの円卓会議

雄大な歴史のロマンに則ったＲＰＧには、老人の存在は欠かせない。そこでこのコーナーでは、ドラクエ、ウィズ、ＦＦ、女神転生の４大ゲームに登場する爺さんに集まってもらい、大胆にも次回作の予想座談会を開いてもらった。歴史の生き証人でもある彼らは次回作もすべてお見通しなのか？　それともただの老いぼれか？

出席者プロフィール

●**魔術師ブライ**／ベテランの魔法使いで気のいい性格をしているが、生来のいたずら好きが、時としていやがられることもある。去年の暮れは、息子夫婦に鬼怒川温泉へ湯治に連れて行かせてもらった。推定年齢90歳。

●**ボルタックじじい**／戦後、焼け野原に落ちている武器の残骸を集めて売りさばき、ボルタック商店の基盤を築いた。現在の店主はその息子。町内会の隠居らと、詩吟の会を結成。副会長を務める。推定年齢79歳。

●**勇者じじいA～D**／かつては歴戦の勇者としてならした彼らも寄る年波には勝てず、そろそろ魔法使いへの転職を考えている。いつも４人ひと組で行動するが、ひとりだけ麻雀ができないのが悩みの種。推定年齢70～80歳。

●**サイバネじじい**／サイバネティック研究所所長。科学的に解明できないものは絶対に信じない頑固者。現在は自分が寝たきりになったときに備え、無人入浴システムの開発に着手。推定年齢83歳だが、本人は65歳だと主張。

ブライ　ゴホッゴホッ……。皆の衆、今日はお忙しいなかよく集まってくださったな、ゴホッ。

ボルタックじじい（以下ボルタック）　いや、べつにわしら老人はなあ、なんも忙しいようなことなどありゃせんけどな。ただちいとばかし腰の調子が悪いのが辛うてな。

サイバネじじい（以下サイバネ）　なんじゃ、あんた。腰悪くしたんかい。ほたら、わしのこさえた人工脊椎買わんか？　そんな曲がった脊椎なんぞ捨てて、こいつに交換してみなされや。

ボルタック　なんぼするの？

サイバネ　そうさなあ。よっしゃ、清水の舞台から飛び降りたつもりで8000マッカってところでどうじゃ。

ボルタック　マッカ？　わしゴールドしか持ってへんけどよろしいか？

勇者じじいA（以下勇者A）　ちょいと、お前さんがた。こんなとこで商売するなんて、あとにしてくんねい。

勇者B　あとにしてくんねい。

勇者C　してくんねい。

勇者D　くんねい。

ブライ　まあまあ。そうみんなして一度にしゃべったらイカン。今日集まってもらったのはな、それぞれが活躍しとるＲＰＧの次回作について、予想してもらおうってわけなんじゃ。

ボルタック　なんや、そやったんかい。けど次回作ゆうてもなあ。わしはいつも店の奥で茶あ飲んどるだけやからな。

勇者A　次回作かい？　おう、うちは凄いぞよ。なにしろ毎回必ず新しいシステムってのが搭載されちまうからね。

勇者B　ワードメモリー・システム！

勇者C　ジョブチェンジ・システム！

勇者D　次は爺い若返りシステム！

ボルタック　なんやそれ。ほんなのあるかい！

サイバネ　うちの場合はどうなるんじゃろうな。いちおう今回で神と悪魔の戦いは決着がついたようじゃからなあ。わしの出番はあるんじゃろうか？

ブライ　あんたんところは、ホレ。魔獣の合体たらちゅうものがあったろうが。あれ、どうにかなるンと違うか？

サイバネ　おお、そうじゃったそうじゃった。２身、３身ときたら次は絶対に４身合体じゃ。しかもこれからは科学の時代じゃからな、魔獣を４身合体させたうえに、わしの技術でメカニック強化改造もできるに違いないて。ほっほっほ。こら、わしも忙しくなってきそうじゃのう。

ボルタック　ほんならな、うちかて大幅にイメージチェンジするかも分からんで。たしかうちらのダンジョンの構造は、えーと、どないやったかな……。

勇者A　Ⅰが地下へ10階。

勇者B　Ⅱが地上へ６階。

勇者　Ⅲが地下へ６階。

勇者D　ならⅣは地上へ10階かい？

ボルタック　あんたら他所のゲームなのに詳しいなあ。せやけど、それはちょっと違うで。シリーズ全作を熱心にやっとる者なら誰でも知ってることやけど、うちとこのダンジョンな、10階あったとしてもホンマは全部回るこの必要ないねん。

サイバネ　ああ、確かにだんだん階数も減ってきとるようだしのう。ほならいっそのことⅣでは平地で冒険してみてはどうじゃ？

ボルタック　そうやなあ、そしたら楽になるな……って、それじゃゲームにならんやないかい！　こんクソじじい、われケンカ売っとるんかい！

サイバネ　ちょいと、ブライさんや。人なんとかしておくれよ。



ブライ　まあまあ、それだけの元気があるなら立派なもんじゃよ、ゴホッゴホッ。わしなんか呪文の唱え過ぎで喉が枯れてしもうて、ゼイゼイ。こりゃあ、次回作では少し休まにゃならンな。あー残念じゃのう。せっかく次回はスーパーファミコンで出るっちゅう噂があるというのに。

ボルタック　なんや、ブライはんはさっきから控え目な態度やなと思てたけど、さりげなく自分の活躍を自慢しとるやないか。

勇者A　まったく！　わしらなんて、

勇者B　４分の１ずつしゃべって、

勇者C　おとなしくしていると、

勇者D　いうのに！

ボルタック　まあ、ええわ。ところでアンタ自身のことよりも、肝心のドラクエⅤは発売されるんかい？

ブライ　あ、喉が痛い。ゴホゴホ。

勇者A～B　……。お互い老齢はとりたくないもんじゃな。

サイバネ　わしゃ、まだまだ若いぞえ。お前さん方と一緒にするでない。

ボルタック　機械の力で誤魔化しといてなにを言うか。一番先にあの世からお迎えが来るのはアンタじゃろが。

サイバネ　あ、嫁が先えにきた。ほいじゃ皆さんお先に。

HIPPON

VOL.13

梅雨になんかめげてる場合じゃない。ぱぁっと明るく元気良く

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー

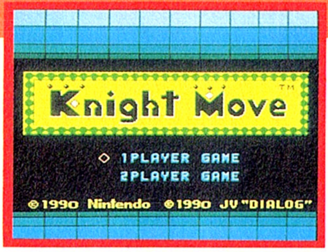
ナイトムーブ

ディスク　任天堂／発売中／¥2600（税込み）
6月22日書き替え開始

モスクワ・アカデミーの夜は更けて

君は馬から何を連想する？　馬飛び？　競馬？　桜鍋？　だが、日本から遠くソ連の空の下で、とてつもないものを思いついてしまったひとりの男がいた！

文●とみさわ昭仁



あのパジトノフ氏の第２弾は、上から四角いものが落ちてこない！　今回は全人類の意表をついて、チェスの駒の動きを応用したアクションパズルだ!!

東欧は燃えているが、ソ連は馬だ

どこぞの壁が壊されたり、経済統合が近づいたりと、なにかと東ヨーロッパは燃えている。新しい歴史が誕生する瞬間というのは、いつもスリリングなものだ。来たるべき2000年の時代に向けて、今、確実に世界は変わりつつある。

その頃。東欧から遥か遠くに控える超大国、ソビエト社会主義連邦では、アレクセイ・パジトノフが、新作ゲームを作っていた!!

そう。これこそが彼のゲームデザイナー生命を賭け、その真価を全世界に問う最新作『ナイト・ムーブ』である。ドイツ人は“壁”で世界の話題をさらったが、ロシア人は“馬”で来たか。

『ナイト・ムーブ』のナイトというのは、いわゆるチェスで言うところの騎士（ナイト）のこと。日本流に言えば、将棋の桂馬のようなものだ。つまり、これは桂馬の動きを応用した、アクションパズル・ゲームなのである。

パジトノフ氏がデビュー作『テトリス』で成功を納めて以来、世界一のゲーム王国である日本は「ソ連に負けるな」とばかりに、数々のテトリスもどきのゲームを開発してきた。しかし、真似は真似でしかなかった。『テトリス』の成功は、こと日本国内においては、数多くの出来の悪いパズルゲームを生んだにしか過ぎなかったのである。

確かに、パズルゲームというジャンルは古くからあった。だが、『テトリス』以前と以後のパズルゲームの完成度には、雲泥の差がある。かつて『ドラクエ』の大ヒットによって、それをセコく真似ただけのＲＰＧが続出したように、今また、パズルゲーム界にもそのときと同じような現象が起こっているのである。

そんな状況での『ナイト・ムーブ』だ。単純なようでいて誰も思いつかなかった斬新なシステム。ああ、恐るべしアレクセイ・パジトノフ！

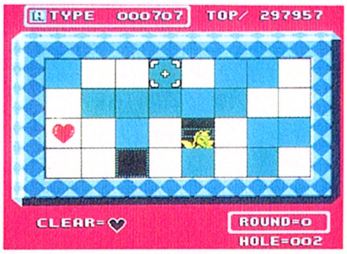
馬の首の怪しい動きが意味するもの

『ナイト・ムーブ』は、どこか怪しい。それは、単に今までに見たことのないゲーム性が、筆者の心に潜むいかがわしい想像力を働かせるのかもしれない。でも、やっぱりなんか怪しい。ゲームが表面上あらわしているもの以外の、違う何かを連想させるのだ。それは、とっても甘くてせつなくインビな匂い。

そう、『ナイト・ムーブ』は、男女の関係に似ている！

高得点（彼女の心）を取るために、馬（男）を操作してパネルを踏んでいく。慌てて穴（？）を開けてはいけない。連続して開ける（成功する）ためには、綿密に計画（ホットドッグプレスでお洒落な店をチェック）したり、落ち着いた下準備（車に乗せてユーミンを聴かせたり）が必要だ。そうしてムードが盛り上がったところで、一気に勝負。さあ、パネル（彼女）を踏め（口説け）！　ひとつ、またひとつと穴が開くたびに、パネルはドレミの音階（歓喜の声）をあげてゆき、やがてパネルの音は音階を越え、超音波（悲鳴）に変わる。もうこれ以上パネルを踏めないというところまできたら、ハート（彼女の心）をつかもう。心地良い疲労感が馬とパネル（２人）を包み、振り出しに戻るのだ。だが、そこで君のゲーム（恋の）レベルは確実に一段階アップしているはずだ。次からはもっと高等テクが必要になるだろう……。

ああ恐ろしい。ゲームはついに愛の領域まで足を踏み入れたのだった。

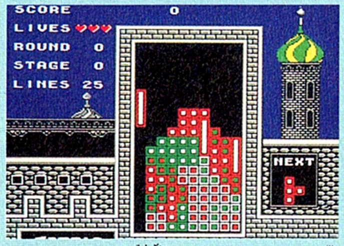


↑ナイトは恋に破れ、自ら墓穴に落ちる。ちょっと待った〜っ！「ごめんなさい」

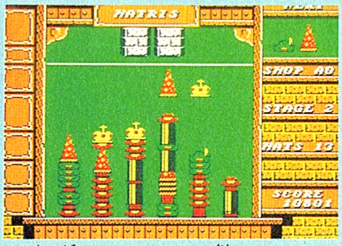
ぼくはこれを『ウマリス』と呼ぼう

デビュー作『テトリス』、そして第２弾『ハットリス』。作者であるパジトノフ氏によればテトリスのネーミングの由来は、ギリシャ語のテトラ（正方形）にテニスなどのゲームらしさをあらわす“ＩＳ”という語尾をつけ、ＴＥＴＲＩＳとしたという。当然『ハットリス』も同様の理由による。では、なぜ『ナイト・ムーブ』なのか？

ぼくはこれを『ウマリス』と呼ぼう。



↑このゲームの存在は、ギネスブックに載るのだろうか？　必本には載ったけどねぇ



↑使い古されたギャグとは思うが、あえて言おう。「服部が落ちてくるゲーム！」

馬とディスクとスコアとソ連

前々号（No.11）で特集したとおり、ディスクゲームは今、復活の兆しを見せている。ナムコ、ハドソンの参入。ＡＰＥ（糸井重里）の全面協力。そしてこの『ナイト・ムーブ』である。

このゲームの特徴のひとつに「ディスクセーブができる」ということが挙げられる。しかし、パズルであるこのゲームには、セーブすべきパラメータもなければ、クリアしたステージもない。では、何をセーブするのか？

スコアだ。自分の最高得点を、純粋にスコアだけ記録することができるのである。これは嬉しい。ＲＯＭでもディスクでも、ここまでスッキリしたセーブ機能の使い方をしたゲームは、ほとんどなかった。まさにディスクゲームの将来の在り方を見る思いだ。

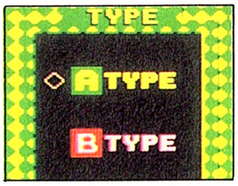
毎日少しずつプレイして己れの記録を塗り替える。これぞゲームが本来持っていた原初的喜びにほかならない。ああ、ディスクユーザーでよかった！



↑記録、それはいつも儚くもあり、儚くなくもあり、どちらでもなくもあり……

踏んで、踏んで、踏んで、踏んで、穴あけて、穴あけて、穴あけて、穴あけて

ゲームA



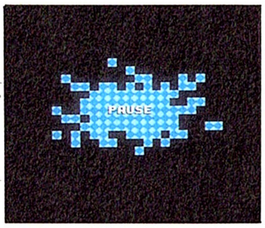
←AかBの好きな方を選ぼう。するとAかBがはじまる

このゲームはふたつの異なるモードを選んで遊ぶことができる。そのうち基本となるのが、こちらのゲームAだ。

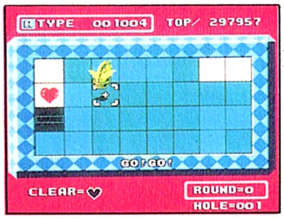
操作方法はいたって簡単。✚キーでナイトの駒を動かし、ひたすらパネルを踏んづけ穴を開ければいい。それだけだ。だが!「これじゃさっぱりわからない」と、お怒りの諸君も多いことだろう。そこでもうちょっと説明させていただきます。

まず、ナイトが動けるのはチェスのナイト、または将棋の桂馬と同じ範囲だけ。✚キーをグリグリ動かせば、カーソルが着地できるパネルを示してくれるので、どこにするかは自分で選ぼう。ナイトが同じパネルに3回着地するとそこは穴となり、得点が入る。

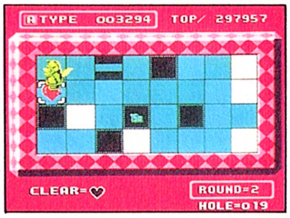
これだけでも楽しく遊ぶことはできるが、重要なのはこの先だ。つまり、4×8に敷きつめられたこのパネルは、デタラメに踏んづけていっても穴さえ開ければ得点が入るが、連続して穴を開け続ければ、得点はドンドン高くなっていくのである。ただし、穴には落ちないように。落ちたらアウトだ。危なくなったらハートを取ろう。開いてる穴が、初期状態に戻るからね。



→ポーズ画面はこんな感じ。変なトコに凝ってたりして



←何事にも準備が大切。たとえ相手が馬であっても!

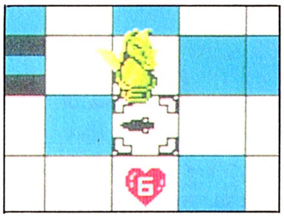


←足の踏み場がなくなったらハートを踏むしかない

ゲームB

こちらのモードも、基本となるシステムはゲームAと同じ。ただ少し異なるのは、ゲームAが短期決戦ハイスコア勝負なのに対して、ゲームBの方はいかに長くゲームを続けるかが面白さのポイントだったりするところだ。なにしろこちらはハートを3回以上踏んで、やっと穴開きパネルがクリアされる。高得点を取ろうといつまでもハートを踏まないでいると、いざ慌ててハートを踏もうとしても間に合わなかったりするわけだ。しかもハートはチョコチョコ移動する。

このモードではハートの中に数字が書いてあり、これが「あと何回パネルを踏むとハートが移動するか」をあらわしている。ゲームAとよく似ていながら、それとはまた違ったゲーム性を持ったゲームと言えるだろう。

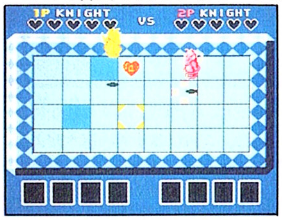


←パネルを6回踏むとハートはスルリと逃げてしまう

対戦プレイで愛を勝ち取ろう!

2人プレイの対戦モードを選んだ場合、相手に勝利する条件はふたつ。先に早くハートを5回踏むか、相手の駒を穴に落としてしまうか、だ。

ここで採用されているモードはゲームB。したがって、お互いがひたすらパネルを踏みまくるとハートもコロコロ位置を変えるので、先を読む知力が必要だろう。友だちと対戦する前に、ゲームBでジックリ練習しておこう。



←我が永遠のライバルよ、王女の愛を賭けて決闘だ



←俺の負けだ。俺の分まで王女を愛してやってくれ

裏ゲームミュージックとしてのナイト・ムーブ

ゲームがこれだけ社会的現象として認知されてきた現在、当然そのBGMも音楽チャートに顔を出しはじめている。たしかにコンピュータ技術の発達により、ゲームのBGMは普通の音楽と比べても、なんら遜色のないものが増えてきた。だが、ここに私は"裏ゲームミュージック"というものが存在することを発表したい!

今のゲームミュージック(以下GM)は、おおまかに分けてクラシック派とフュージョン派に分かれる。しかし、実はそれ以外にもGMはあるのである。それこそが裏GMだ。では、裏GMのコンセプトとは何か?

表GMがそのゲームのBGMであるのに対して、裏GMは"基本的にオリジナルのゲームメーカーとは関係のないところから発売された、そのゲームを題材とした音楽全般"ということになる。筆者自身の手によってすでに発見されている裏GMは右に掲載した通りだが、私はこの『ナイト・ムーブ』の音楽を聴いて、新たな裏GMの出現の予感にうちふるえている。

頼む! 任天堂以外の会社! このゲームの変なレコードを出してくれ!!



←美空ひばりさんに"馬酒場"を唄ってほしかった!



↑裏GMの元祖。インベーダーからもう10年ですか



↑数多くあるマリオ物の中でもっともカッコ悪い1枚



↑まわりがなんて言おうと私はこの人が大好きです!

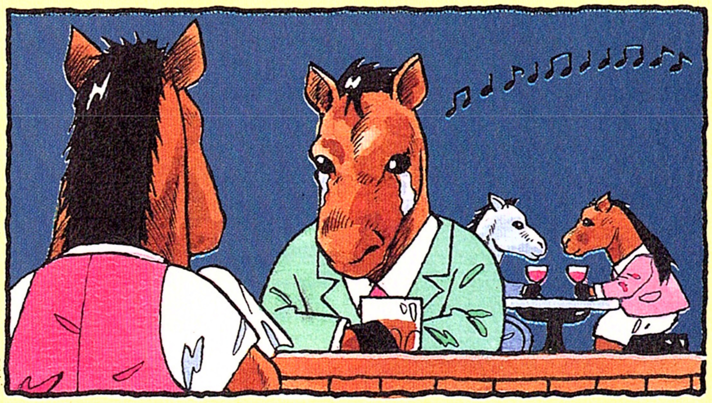


イラスト 杉森建

C 1990Nintendo C 1990JV "DIALOG"

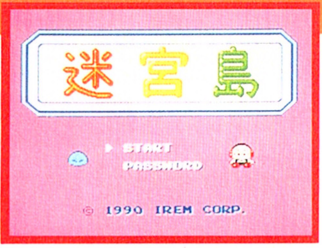
迷宮島

カセット
アイレム
6月29日発売／¥5800（税抜き）

ファミコンらしさが大切です

かなりパズルチックな、面クリ型アクションゲーム。アーケード版でもおなじみだけど、面デザインや構成はほとんどファミコン版のオリジナルなのだ。

文●石野ミチホ



敵を凍らせる、けとばす、障害物を作る、というシンプルなアクションで、スピーディーなアクション性とパズル性を両立。アーケード版でおなじみ。

ほっとするゲームです

こういうゲームにはどうも弱い。弱いといってもプレイするのは得意、むしろ人よりは強い方なのだが。

なにをいっているのかわからないが、要はこのタイプのゲームが好きなのである。シンプルなアクション、そして考えただけ報われるというパズル性。この嗜好は、かなり初期からコンピュータゲームをやっている人間の特徴かもしれない。ディグダグとか、ロードランナーにはまり、ファミコンではソロモンの鍵やクインティを愛する。そんなタイプなのだ私は。

というわけでこの迷宮島だが、今いったような意味で、けっこううくすぐられるものを感じた。なんともノスタルジック。決して悪い意味ではなく。まあ、あえて悪くいうなら新鮮味のないよくあるタイプのゲーム、ということになるのだろうが、しかし、こういったゲームに新鮮さなんて必要ないのだ。

と、私は考える。

もちろん、細かい部分での新しいアイデアとか、時代に見合った品質、操作性等は必要だけど、このゲームはそこもちゃんとおさえている、というわけなのだな。

……どうも評価が甘くなってしまう。これもサガ（SA・GAではない）というやつだろうか。



↑1画面固定型の面構成。パズル性が強いゲームだけに、これは基本中の基本だよね

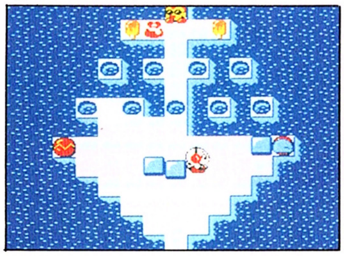


↑よっぽど考えないとすぐにはまる面。こんな時はポーズをかけてじっくり考えよう

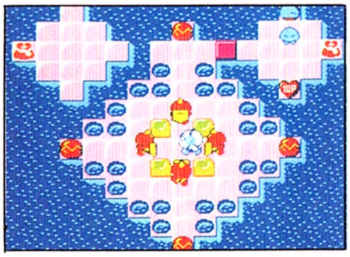
キャラクターが創るゲーム性

さて、ゲーム内容だが、目的は島の上に散らばった3つの夢袋を集めるだけのこと。もちろん、地形や敵が行く手をはばむ。特徴的なのは、操作がシンプルな割にいろいろなことができる点。基本は敵を凍らせてけることなのだが、敵のキャラクターの個性が豊かなので、ひとつひとつの動作がいろいろな意味を持ってくるのだ。

例えばウォットというザコキャラは凍らせるとアイスキューブになる。これをけるとマップの端まですべっていき、海に落ちる。これによって島を拡大・変形することができるのだ。対して、その他の敵は凍っても動きを止めるだけ。凍ったところをければ倒すこともできるが、倒せない敵もいる。だから、敵を倒すことが直接の目的でないにしろ、敵の特徴の把握こそがクリアの絶対必要条件となるだろう。もちろん、先に進めば敵の種類も変わってくる。飽きさせないのだ。



↑アイスキューブをキックする敵。もちろん、自分だって巻き込まれたらアウトだぞ



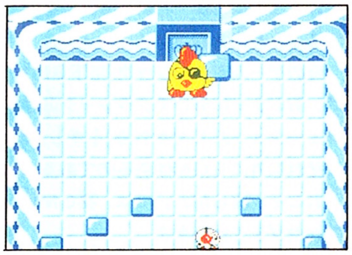
↑ホントーにいろいろな敵がいる。それぞれの特徴をおぼえることが勝利への早道だ

ファミコンゲームの伝統芸

こういうゲームを、ファミコンらしいゲームというのではないだろうか。昨今はシューティングやアクションの進化が進みすぎて、付加価値ぬきでは考えられなくなってしまった。つまり、デカキャラ、派手な背景、魅力的なグラフィック等々。そうなるともはやメモリ勝負の世界であるからして、ファミコンに太刀打ちできるわけがない。ゲーム専用の家庭用コンピュータとしてのファミコンの立場はどこへ行ってしまったのだ！

いや、たしかにドラクエを始めとするRPGはある。しかしそれも巨大化するあまり限界に来ているではないか。スプライトのチラチラがなぜ黙認されるようになってしまったのだ！

簡便な操作性、軽快なレスポンス、小気味よいキャラの動き、そしてなにより魅力的なアイデアが創るゲーム性、それこそがファミコンゲームではなかったのか。まあ、進歩を否定しても始まらないが、しかし、原点に立ち帰るようなゲームがもう少しあってもいい。



↑各ワールドの最後には、ボスとの戦いが待っている。ここは100%アクションだ

PRE・STORY

寒い寒い、雪と氷に閉ざされた国。キックルはそんな国に住む、ごくごく普通の少年だった。

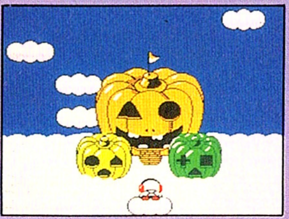
ある晩、キックルは夢を見た。

「私は夢の国の王女、ミル。キックルさん、私たちを助けてください。」

夢に現れたのは、ひとりのかわいい少女。彼女はキックルに訴えた。

「夢の国が氷と闇の支配者、魔王ノースに襲われてしまったのです。そして夢の国の住人たちは夢袋の中に閉じ込められてしまいました。おねがいです。みんなを助けてください！」

とてもリアルな夢だった。キックルは、雪の舞い散る中、ひとり旅立った。



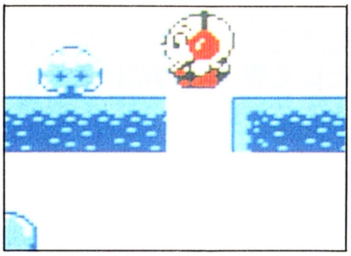
←ボスとの戦いに臨む、キックルくんの勇姿を見よ！

戦略性とアクション性、どちらもたっぷり

●基本アクション

フリーザー攻撃

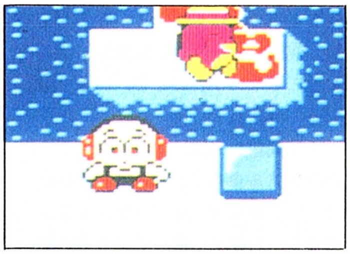
敵を直接攻撃する手段はこれだけ。口から吹き出す冷たい息で、敵を凍らせてしまうのだ。凍ったところをキックすればやっつけることもできるが、相手がスライムみたいなウォットだと、アイスキューブになり、好きな方向にけり飛ばすことができる。この方法によって地形も変えることができる。



↑フリーズ・ブレスを吐けるという、モンスターも顔負けのキックルくんではある

キック

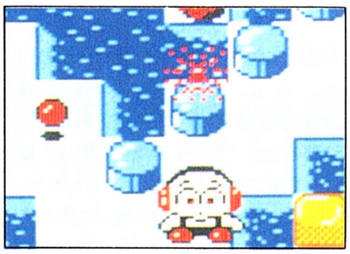
どんな敵も、直接キックすることはできない。かならずフリーザー攻撃で凍らせてからけとばすのだ。倒した敵は、倒した数と同じだけの数が島の上の特定の場所にある卵から復活してくる。しかし、敵を倒すことがクリアの目的ではないので、アイスキューブをキックすることがゲームの中心になる。



↑アイスキューブをキック！敵をなぎ倒し、地形を変えてしまう一石二鳥の必殺技だ！

氷柱

自分の正面にひとマス分の氷の柱を立てる技。障害物として、敵の動きをじゃまする意味もあるが、アイスキューブを目的の場所にけり入れるための誘導の役割も果たす（攻略の手順を参照のこと）。ただし、あくまで氷のフロアの上でしかできない技なので、注意が必要。



↑ポンと出してポンとしまえる。使用頻度はわりと低めだけど、なくてはならない技

●地形を生かせ！

各島のフロアは、アイスキューブと同じ大きさのブロックで構成されているが、すべてが氷というわけではない。氷柱が作れず、ウォットが入ってこないブロック、キューブは通過できるがキャラは通過できない穴あきブロック、一切のものは通過できない障害物のブロックなど、それぞれの特性を知っておく必要があるだろう。

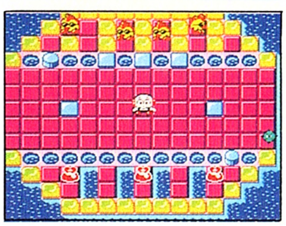
さらに、特殊なものとして、キューブをはね返すばね、別の方向に誘導するハンマー、当たったキューブが壊れてしまう壁などがある。これらは、逆に利用しないと解けない場合も少なくないのだ。



↑ヘタにキューブをけると、壁に当たって壊れてしまう



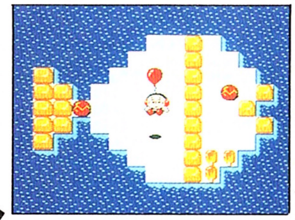
↑上のハンマーが攻略のカギを握っているという面だ



↑穴のあいたブロックの向こうに夢袋。さあどうする

●攻略の手順

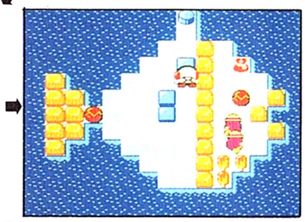
スタートしたら、まずは3つの夢袋の位置を確認。どうやったら夢袋の置かれた場所に行けるのか、それが問題なのだ。ここでは、野菜の国のとある1面を例にとって、最も基本的な攻略の手順を紹介しよう。こういうゲームは応用力が大切だぞ。



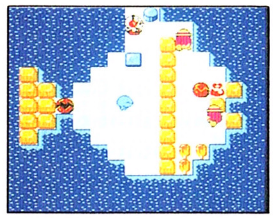
↑実際に島に降り立つまでどんな敵がいるのかは不明



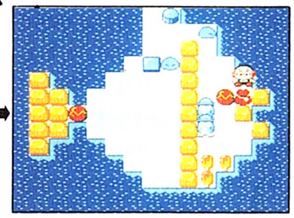
↑問題は島の右側にどうやっていくか。島を拡げろ！



↑キューブを右に出すために、氷柱を立てるのがミソ



↑今度は右側に向けて島を拡げていくのだ。わかる？

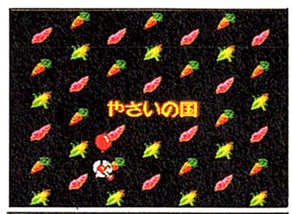


↑ほら！なんとか右側に来れました。夢袋を取ろう

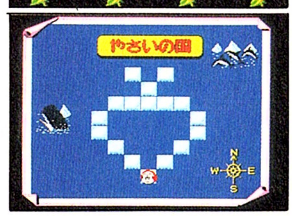
●ワールド紹介

ワールドは4つ。そのなかにそれぞれ20いくつかの島があるのだ。ワールドの攻略順は決まっているが、その中での島の攻略順はまったくの自由。右のようなマップの上を自由に移動して、上空から島のようすを観察して島を選ぼう。どのワールドも、北に行くほど難易度が高くなっている。

ワールドごとの最大の違いは、敵キャラの種類。その他には大きな違いはない。しかし、敵の動きによって攻略法はまったく変わってしまうのだ。難易度もぐんぐん上がるぞ。



↑各ワールドの最初に出るのが、この画面なのだ



↑空中でマップを見る。クリアした島もわかるぞ

野菜ワールド



↑最初はまだまだ小手調べ。南側から地道にクリアするのだ

おもちゃワールド



↑敵の種類が増えてくる。アクション的要素も要求されるぞ

くだものワールド



↑考えなければいけないパズル面も出てくる。手強いぞ！

おかしワールド



↑ここまで来れば、もう難しさを楽しめるレベルのはずだ

©1990 IREM CORP.

ダンジョン・キッド

カセット　クエスト／7月13日発売
¥6500(税抜き)

創ってみようRPG

RPGが嵐のように飛び交う昨今ゲーム界。大胆に視点を変えたこのゲームは、あまたの類似ゲームの中、ひときわ異色の規格外RPGとして登場なのだけど…。

文●内田聡



ダンジョン、武器、魔法、敵の出現などをプレイヤー自らが設定しゲームを創ってゆく、〝コンストラクションRPG〟。ウィズタイプの3Dダンジョン型。

こいつは新たなジャンルかも

あまりにも多くの作品が出過ぎてしまったRPG。ドラクエ、FF、女神、ウィズの4大ブランドが確立されてしまった現在、新規参入していこうとするメーカーの人たちは、模倣による分かりやすさとインパクトを与えるための斬新さのはざまで悩んでらっしゃることでしょう。結果的にはアクション要素等との複合技でお茶を濁すか、グラフィックが斬新だ、とか、BGMが凄い、とかのミクロの次元での争いになったりする。システム自体に施された工夫も、世界地図の中の日本を見ているようなレベルだったりするとやはり悲しい。売れてなんぼの世界では、最大公約数を求める〝数の論理〟をどうしても無視できないということも分かるのだけど。

〝コンストラクションRPG〟と名付けられたこのダンジョンキッド。一言で言ってしまえば、〝ゲームを創るゲーム〟である。全8層から成る3Dダンジョンがメインフィールド。そのダンジョンの構造を自分であれこれと考えて作り、その中で階段や扉の位置、敵の出現箇所、エンディング地点等を決めていく。敵モンスターに関しては、強さ（弱さ)、もらえる経験値、お金、出現パターン（単独か複数か）等までプレイヤーが決定するのだ。

こういったゲームシステムの根幹をなす部分をプレイヤーの自由裁量に任せてしまうゲームは、RPGの中では過去に類を見ない。筆者自身がプレイしてみた感触から近いものを探してみると、ジャンルこそ全く違うが、「ファミスタ'89」のチームエディットモード。選手の能力を、上限付きではあるが、プレイヤーの自由裁量に任せたモードである。自分で決めなきゃならないということの〝じれったさ〟みたいな感触はかなり酷似している気がする。

誤解してはならない点が1つ。それは、このゲームはあくまで〝創る〟ことに力点が置かれたシステムになっているということ。ゲームの外枠が決められていて、その枠の内側については、ほとんどプレイヤーが決定することになる。つまり、謎解きのようなプレイヤーにとっての未知の要素はゼロであり、設定を決めた後で自分でプレイしてみても、他のRPGをプレイした時のようなカンドーは得られないのである（少なくとも僕はそうだった)。

だから、RPGというジャンルに本当は区分すべきものではない。ゲームの骨組を自分で組み立てるという作業こそ、このゲームのウリであり、本質である。プレイ（遊ぶ）ではなくコンストラクト（構築）するゲームなのだ。

難しいもんです

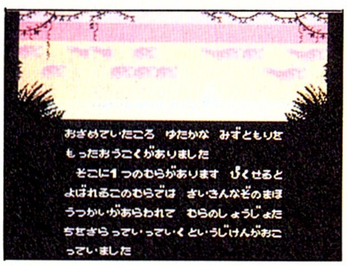
このゲームが〝創る〟ゲームだということは分かってもらえたと思う。では、〝創る〟ということは実際にはどういうことなのかというと、一言「難しい」に尽きる。

一番問題なのは、なんと言っても、バランスを自分でとらねばならない、てこと。例えば、先の「ファミスタ」の場合、各選手に振り分ける値の総合値に上限が与えられていた。これによって必然的に、オニのように強いチームを作るということは不可能になり、自動的に他チームとの均衡は保たれたわけだ。だけどこのゲームの場合、設定の自由度は極めて大きい。例えば、全部のモンスターをスライムのように弱くすることも可能なら、味方のパーティが、あっという間に魔法を覚えてしまうことも可能。強力な武器をタダみたいな値段で買えるようにしてしまうことも可能なのだ。つまり、初めから無敵状態にすることもできるし、箸にも棒にもかからない程、弱くもできる。こうなると、敵と味方のちょうどいい力関係の接点を見つけ出すのがとても難しい。これはいわゆるRPGの〝ゲームバランス〟てヤツなんだけど、ちょうどいい釣合を出すのはプロのゲーム屋さんたちでも苦労するところ。最初からインプットされているオリジナルストーリーの設定を大幅に流用すれば、その苦労も軽減するんだけど、それじゃ自分で作る意味があまりなくなってしまうしね。

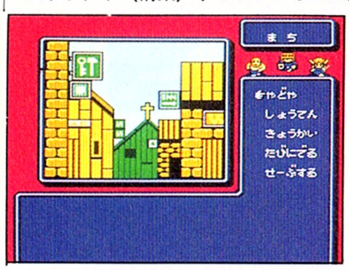
そんなわけで、真面目に全ての値を自分なりに設定しようとすると、えらい時間がかかるし、面倒くさい。単純にゲームを〝プレイ〟したい人にとっては、このゲームのあまりにも大きな自由度はかえってあだになる。〝創る〟ことが主題のゲームなので、オリジナルストーリーだけプレイしてもあまり面白くはないしね。

逆に、俺は作者のいいなりになっているだけでは飽き足らない、自分なりの考えでもっと面白いゲームが作れるハズだ、という高い志を持ったキッズにはオススメできる。とにかく制約が少ないので、日頃から理想のRPG像みたいなものを頭の中に描いている人がいるのなら(いるのかな)、充分使いでのあるソフトになるだろう。

このゲームをプレイしてみて感じたことは、ゲームを作るということは大変なことだなぁ、ということ。マッ、どんな分野でもそうだけど、作り手の側に立つということは、なかなか、言うは易し行うは難し。ゲーム製作者の苦労を身をもって体験できる、少々異色のソフトなのだ。



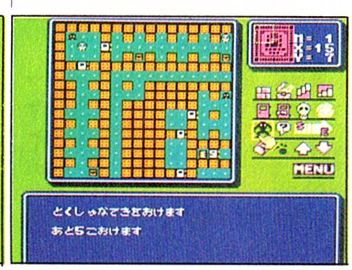
↑オープニングのメッセージ。これも自分で創っちゃうこともできるんだ



↑3Dダンジョンがメインなので、街の中は歩く必要なし。商店、教会、宿屋がある



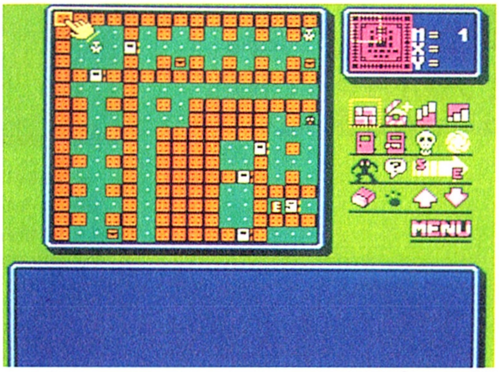
↑これは敵の設定。かなり細かいところまでプレイヤーの意志で設定可能なのだ



↑ダンジョンは完全に自分で作り変えることができる。考えると結構ハマる

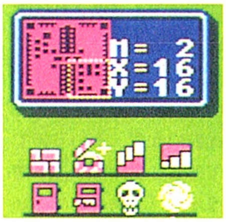
創ること、苦労がまことに分かりにけり

MAP



まずは基本となるマップ製作。1フロア30×30ブロックの結構広めのエリアが8フロア用意されている。壁の位置をいろいろと考えながら、扉、宝箱、モンスターの出現位置などを決めていくのだ。エンディングの位置も当然自分で決めるので、イージーにしようがブタ難しくしようが、それは自分の勝手。マッ、最初は入力してあるオリジナルシナリオでプレイしてみて、徐々にフロアの数を増やしていくのがいいだろうね。

↑全部自分で作っちゃったら迷路にならないという気もするが



←カギの必要な扉、ワナ、ワープゾーン等も自分で設定。行けない所にエンディングを作らないように

アイテム

武器や防具の値段や威力、カギや薬草などのアイテムの値段を決める。それぞれの名前を変えることもできるが、めんどくさい人はオリジナルのままのプレイがいいかも。

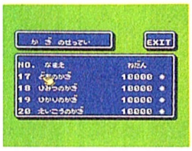
武器



防具



カギ



その他



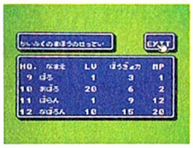
魔　法

それぞれの魔法の覚えるレベル、威力、消費MPを設定する。アイテム同様、名前も変えることができる。魔法の効力を覚えるのがメンドい人は、全てドラクエ風に変えてしまうというズルも可能。

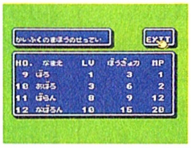
攻撃



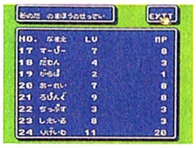
防御



回復

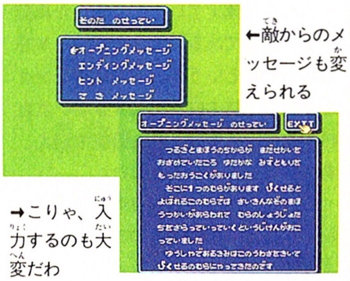


その他



メッセージ

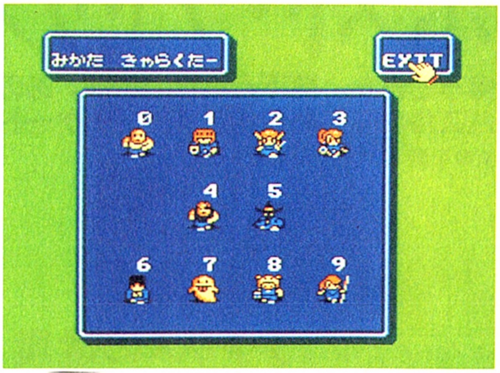
オープニングやエンディング、ヒントメッセージや敵のセリフも自分で創ることができる。敵のバケモノのセリフを全部「ウフ、あたしリカちゃん。いっしょにあ・そ・ぼ♡」といったたぐいのロリータ風のものにしたりしても面白い。なぜか敵との遭遇が待ち遠しくなったりするではありませんか！



←敵からのメッセージも変えられる

→こりゃ、入力するのも大変だわ

味方キャラ



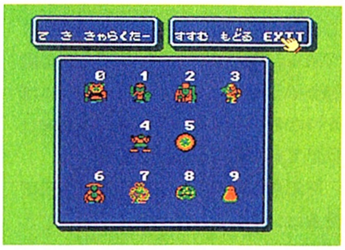
味方キャラの種類は12。妖精、盗賊、騎士、魔法使い、魔法剣士、僧侶、魔術師、剣士、勇者、蛮賊、闘士、戦士だ。この中から3人のパーティを組んでプレイする。やはりキャラによって魔法の使用などが制限されてくるのだ。

↑たくさん種類があるのはウレシイけど、あり過ぎてパーティの選択も迷うトコロ

敵キャラ

使用できるグラフィック数は36。攻撃力から防御力、名前、出現パターン、もらえるお金、経験値、使用魔法まで決定できるのだ。



↑右の写真のような大型のヤツから上の写真のようにチリのようなヤツまで全36種

街の設備

街にある設備は、"宿屋""教会""商店"の3つだ。少ないようにも見えるけど、武器、防具などの全てのアイテムは"商店"で売っているし、街の中を歩き回る必要がないのでラクでいい。各々の設備は、中にいる人のメッセージが変更可能だ。変えてもあんまり意味はないけどね。

商　店



宿　屋



教　会



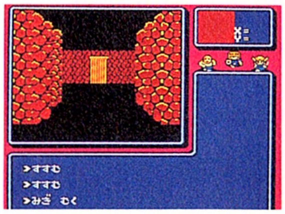
やっと遊べる

さて、全ての要素を決定して、やっと実践へと入る。ここまでのことを本当にマジになってやると、かなり時間がかかる。その設定変更こそがこのゲームの本質なんだけどね。

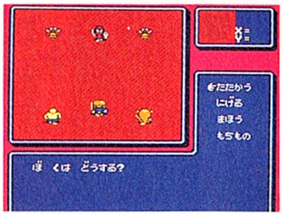
3Dダンジョンタイプだけにゲーム自体はシンプル。ひたすらモグモグと洞窟の中に潜っていけばよい。

戦闘シーンはウルティマ風のグラフィック。使う魔法によって違ったグラフィックが見られる。

さて、自分の作ったゲームの味わいやいかに？　てトコだね。



←自分で作ったとはいえ、マッピングしないと迷う



←これは勇者、闘士、魔術師のパーティだ

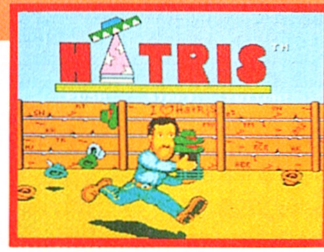
ハットリス

カセット　ビー・ピー・エス
7月6日発売／¥5500（税抜き）

ポスト・テトリスの本命登場！

帰ってきた、落下と堆積の恐怖。あのテトリスに続いてソ連からやってきた、パズルゲームの新作だ！　アーケードでは、もうハマってる人も多いというぞ。

文●石野ミチホ



2つ1組で落ちてくる帽子を、同じ種類でそろえて積み上げていく。5つ積んだら帽子が消える。面が進むと帽子の種類が増えていくのだ。

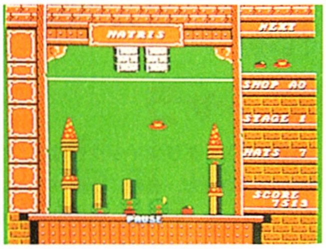
テトリスの遺産

私は、未だにゲームセンターに行くとテトリスをやってしまう。仕事柄もあって、新しいゲームもやってみようとは思うのだが、結局脱衣麻雀止まりである。最近はアーケードゲームの回転が早くなり、しかも高度なゲームばかりなので、ふらっと入る一見の客にはとてもついていけないのだ。

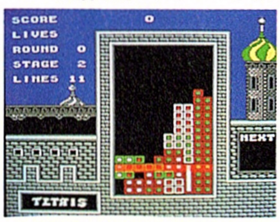
そんな中でテトリスは、近来まれに見るロングセラーとなっている。どこのゲームセンターに行っても必ず2台や3台は置いてある。ロシアから来たこの単純なゲームは、すべてのハードにおけるゲーマーたちに、コンピュータゲームの面白さの原点、シンプルが故の奥深さというものを再認識させてくれたのだ。

無論、追随者は多い。しかしテトリス並の定着を見せたゲームはまだないようだ。そうなると、テトリスの作者のファミコン化作品第3弾には、いやが応でも大きな期待がかかってくる。

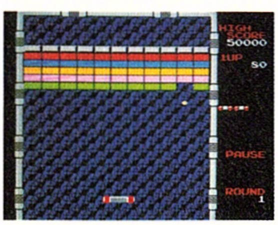
しかし、この手のゲームはあれこれ論じても仕方がない。面白かったからといって、どこがどう面白いのか説明しようがないのだ。だから、とりあえずは正直に、個人的なプレイ感から述べていこうかと思う。



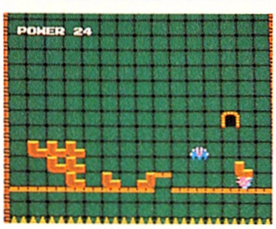
↑テトリスにくらべると、ずいぶん具体的でカラフルな画面。音楽も軽やかで楽しい



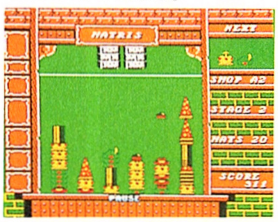
←名作テトリス。やっぱり似てることは似ているかな



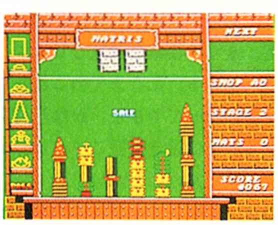
←パジトノフ氏は知っていたか。これはすべての根源



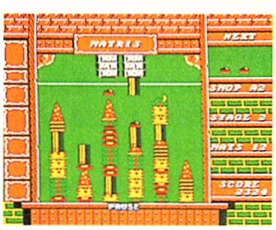
←アクション型パズルというのは昔からの定番だった



←基本画面はみなれないカンジ。これがハットリスだ



←SHOPモードは新機軸。ゲーム性に深みを与えた



←状況の善し悪しがひとめでわかるのがいいところだ

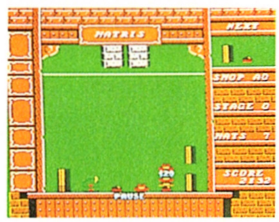
なんとなく、ハマる

ルールはわかりやすい。たいへん結構なことだ。画面はテトリスよりは凝っているのだが、その分シンプルさが失われた印象もある。いざプレイしてみると、1ステージは簡単にクリアできる。まあ、面白いかな、というのでもう一度やってみる。なかなか点が増えない。リトライ。「まあそこそこかな」とかいいながら2時間、3時間。いつしかしっかりとハマっていた。

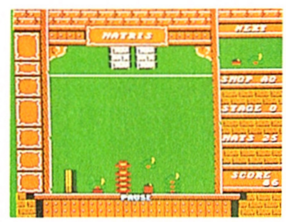
そんなゲーム。

なんとなく遊ぶためのゲームとしては申し分ないだろう。でもね、でも……。どうしても、テトリスとくらべてしまうと、弱い点が出てきてしまう。

まず、テトリスにあったような生理的快感に欠ける。ズシーンン……と、テトリスを取るときの、また、アーケード版ではゴトゴトとブロックをバウンドさせる時の、あの快感がない。十分面白いといいながら不満を持ってしまうのは、ぜいたくなのかも知れない。でも、これはヒット作の次、ということで、まあ宿命でしょう。



←ぽよよん、と5つの帽子が消える。演出がもう一歩



←すばやいずらし技を決めるのが、最大の快感。かも

“一発屋”に関する考察

でも、できることならこのゲームはテトリスのことを忘れて楽しんでいただきたい。そうでなければ逆に、ポスト・テトリスのパズルの中では最高のもの、という考え方をしてほしい。

どうも私は、このゲームの「不幸な生い立ち」が心配でならないのだ。変な例だが、昔、アメリカにザ・ナック（ザナックではない）というバンドがあった。No.1ヒットを1曲だけ飛ばし、それっきり消えていってしまった典型的な一発屋である。で、なぜ彼らが忘れられたかというと、2曲めのシングルがあまりに1曲目に似すぎていたためである。人々はこれを苦笑で迎え、あっさりと彼らを見放した。

しかし、これは彼ら自身の罪ではないし、また、この話とのアナロジーによってハットリスを冷笑しようなどということは毛頭ない。突然の成功の後の第2弾というのは難しいものなのだ。受け手側の態度にしても。

ザ・ナックだって、なにもリスナーをナメていたわけではない。ただその時のベスト、持ち味がそういうものだっただけだ。ゲームだって何に似ていようと面白ければ構わないはず。受け手の先入観で才能ある者が消えていくのは悲しい。こういういつでも楽しめるゲームなら、私はポットリスだろうがネットリスだろうが歓迎するぞ。

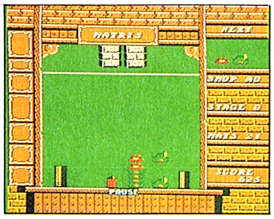


←ディスクゲーム「ナイトムーブ」も氏の作品

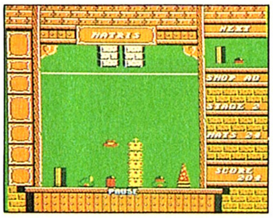
一度プレイすれば、すべてがわかる

◆落ちてくる→消す

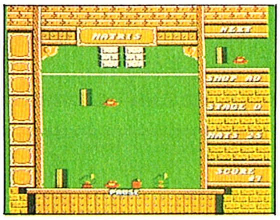
次々に降ってくるものを積み上げ、消していくというゲーム律（なんだそりゃ）はテトリスと同じ。独特の世界観を感じる。違うのは消し方で、同じ種類の帽子を5つ積むと、セットで消える。帽子を積むスペースは6つ、常に帽子は2つ1組で落ちてくる。最初は帽子が4種類しかないので簡単だが、面が進むと5種類、6種類と増えていく。そうなるといよいよ難しくなってくるのだ。そしてもちろん、高く積めばつむほど横移動のすばやい動きが要求されてくる。反射神経だってある程度は必要なのだ。



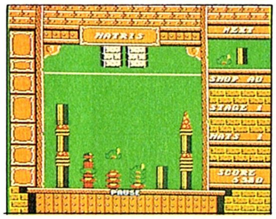
←2つ1組で落下。ボタンで左右の入れ替えが可能だ



←同じ5つの帽子が積まれると、すぽぽん、と消える



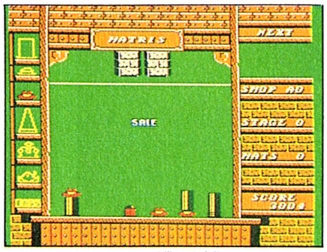
←序盤戦のようす。帽子の種類がまだ少ないのでラク



←違う帽子を積んでしまうと、そこからやり直しに

◆ステージクリアでSHOPへGO!

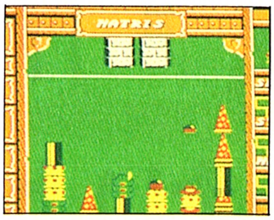
一定のセット数帽子を消すと、ステージクリア。SHOPモードに入る。ここで好きな1種類の帽子をすべて消すことができるのだ。ただし、そこで消した帽子は「売り切れ」となって、以降のSHOPでは消すことができなくなる。だからクリアの時点でまだ高く積まれた列がないのなら、パスして次のSHOPに備えることもできるのだ。時間制限もあるから、あせるぞ。



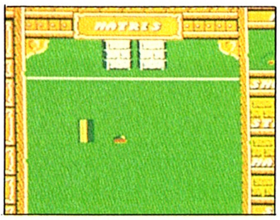
↑これがSHOP。左に表示されているのが消せる帽子。1種類に1度しか消せない

◆レベル上がれば帽子が増える

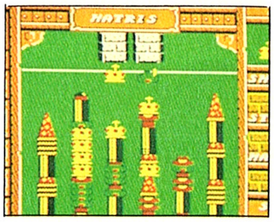
帽子の落とし場所は6つと決まっている。種類が増えるということは大変なことなのだ。しかも、帽子の種類によって積んだ時の高さに差が出るのだが（これが重要）、後で出てくる帽子は、特にかさばる。とんがり帽子がダブルで来たりすると、ほんとにツライ。



←いやらしい三角帽子の登場。はじっこに積むのだ！



←これは始めたばかり。まだまだ簡単、楽勝である

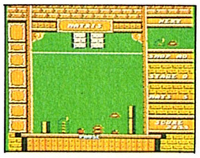


←こうなるともう、戦略なしには面クリアできないぞ

◆テクニック紹介

落とし場所をずらせ！

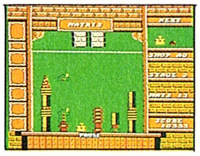
2つ並んで落ちてくるからといって、となりあわせで落とすことはない。1つ落としてから、すばやくずらせ！



←高いところに片方の帽子を積んでから、もう片方をすばやくずらしてやるのだ！

壁ぎわに高く積め！

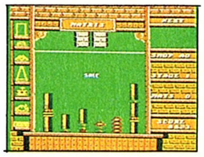
まん中に高く積んでしまうと、ずらし技ができなくなる。左右の壁ぎわは意識的に高く積むようにしよう。



←山ではなく、谷を作れ！この鉄則はテトリスと同じ。壁ぎわを高く積めば有利

SHOPを有効に！

SHOPでは、常に次の面のことを考えて帽子を選ぼう。大きな帽子は、なるべく後の面まで残しておきたい。



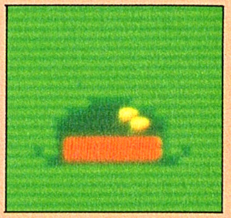
←SHOPの制限時間が結構きびしい。くれぐれも無駄に消さないようにしたい

⚜帽子の種類をおぼえよう⚜

帽子の種類によって、条件はさまざま。単体での高さ、積んだ時の高さ、他の帽子の上に積んだ時の高さと、微妙な違いが大きく全体に関わってくるのだ。

例えば、シルクハットは単体ではかなりの高さがあるのだが、積んでもわずかの高さしか増えない。対して王冠などは、積むことによって、どんどん高くなっていく。だから、帽子の種類を頭にたたき込むことこそが、攻略への第一歩となるのだ。実際にやっていれば自然におぼえていくと思うけどね。

山高帽



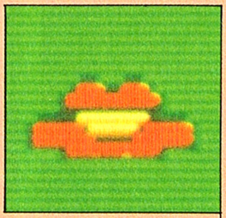
←単体でも積んでも低い。はじに落とさないよう注意

登山用ハット



←意外にかさばる。ロビンフッドの羽帽子みたいだな

カウボーイハット



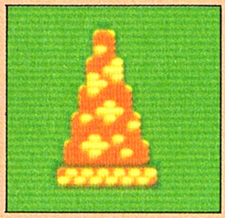
←いくつも積むと、見かけよりはるかに高くなるのだ

王冠



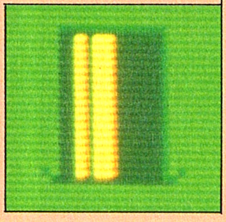
←王冠。邪魔である。なるべく優先的に消してやろう

とんがり帽子



←高さNo.1のとんがり帽子。これを活かさないとね

シルクハット



←背の高いシルクハット。でも積んでも高くならない

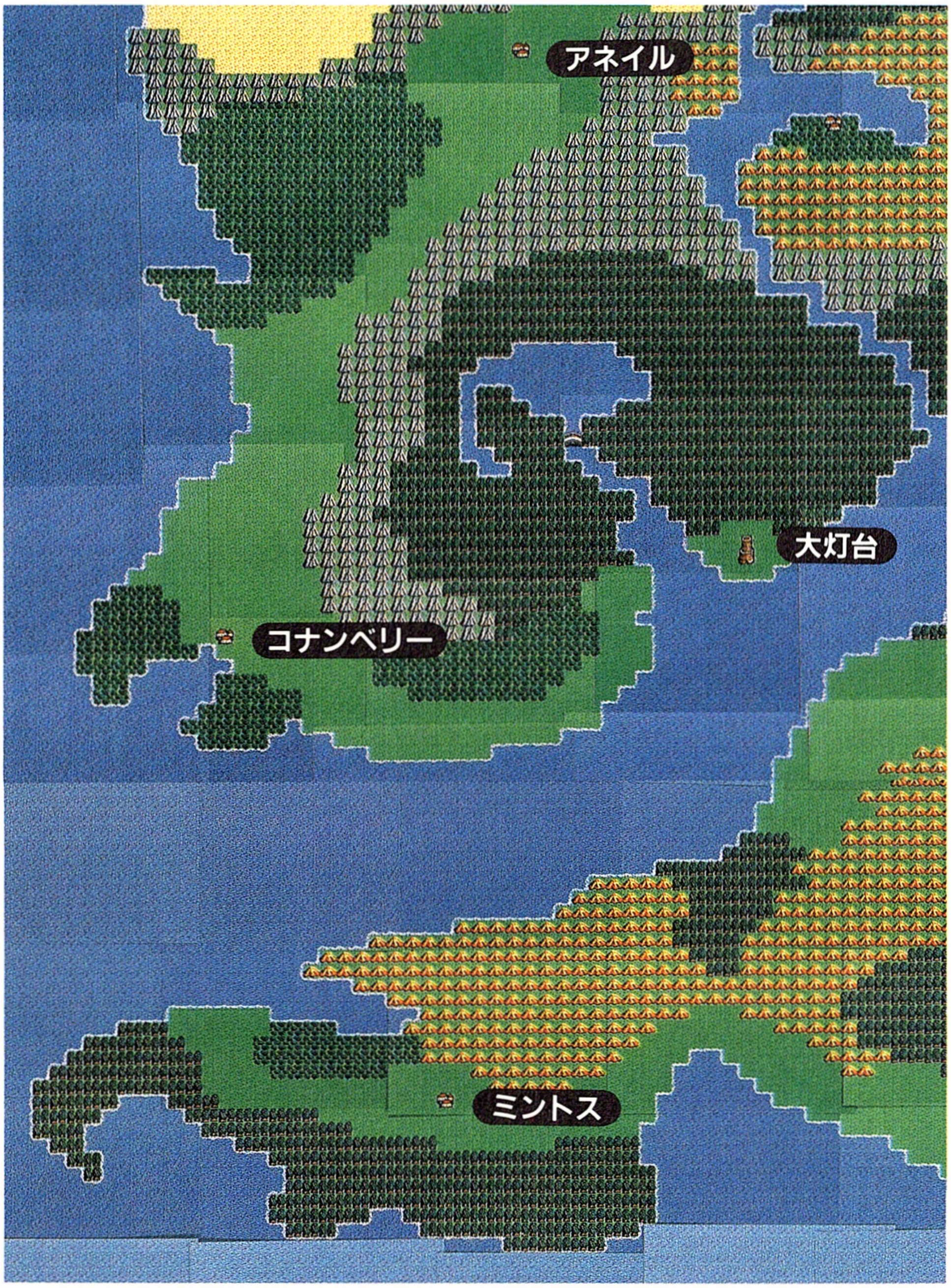
©TM AND ©1989 PARAGRAPH.
©1990 BULLET-PROOF SOFTWARE. RIGHTS RESERVED.

Dragon Quest IV 導かれし者たち Journal

GAME-PLAY REPORT PART XI

馬車の次は船を手に入れて、冒険の世界が一気に広がります。旅はまだまだ序盤。仲間を全員集めてから、本当の旅が始まると言えましょう。

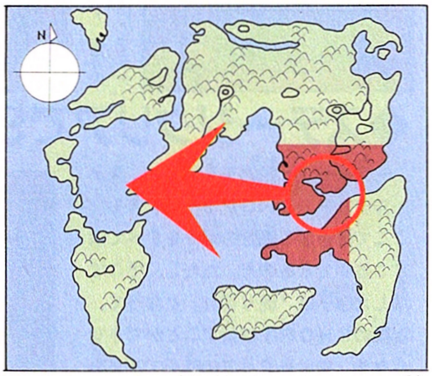
いよいよ未知なる世界へと船を出す！



GUIDE MAP

コナンベリー～ミントス

コナンベリーからミントスの間に登場する町とダンジョン、3ヵ所の様子をまとめてご紹介するのだ。



コナンベリーから海を渡り、ミントスまでが今回冒険する舞台となる。ただ、海を渡るためには、ひとまず大灯台へと行ってくる必要があるのだ。船を手に入れると、冒険の舞台がさらに広がる。くれぐれも目的を見失わないようにしよう。

コナンベリー	
宿　屋	○
道具屋	○
武器屋	○
防具屋	○
教　会	○

ミントス	
宿　屋	○
道具屋	○
武器屋	○
防具屋	○
教　会	○

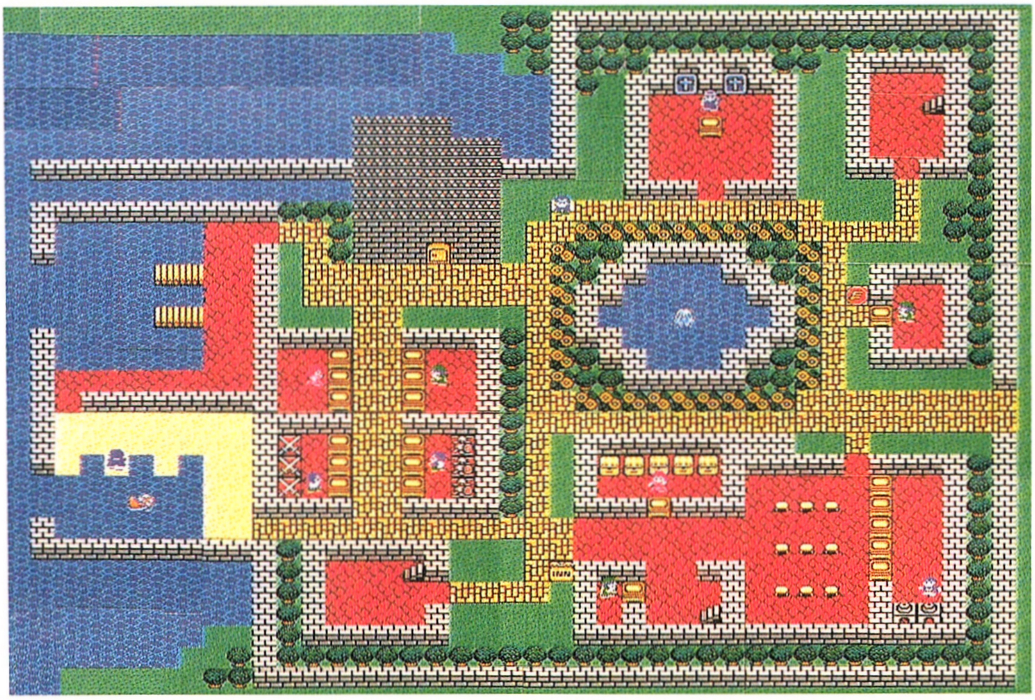
進行チャート

アネイル
↓
コナンベリー
↓
大灯台
↓
ミントス

GUIDE MAP
コナンベリー～ミントス

◀コナンベリー

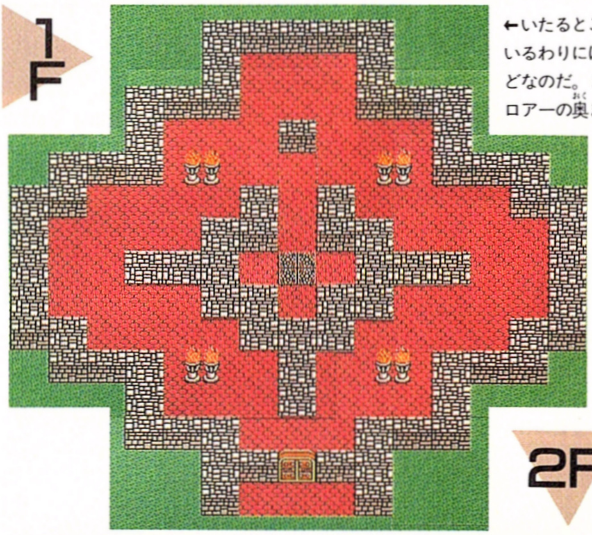
アネイルを出てさらに南へと下ったところにある港町。少し前までは、出入りする船でにぎわっていたのだが、ある出来事を境にすっかりさびれてしまっている。ここには巨大なドックがあり、その中では新しい船が作られているところだ。いったい、誰が何のために作っているのだろう。





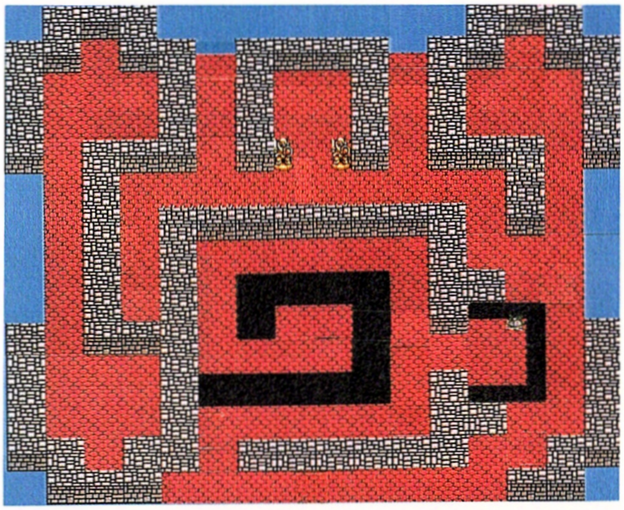
←町はさびれる一方だというのに、お金のかかった船が建造中

1F



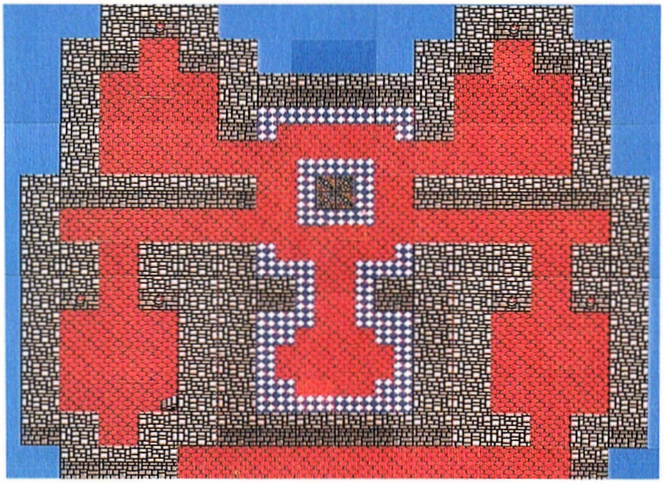
←いたるところで炎が燃えさかっているわりには、内部は昼でも暗いほどなのだ。2階へと昇る階段は、フロアーの奥まったところにあるぞ

3F

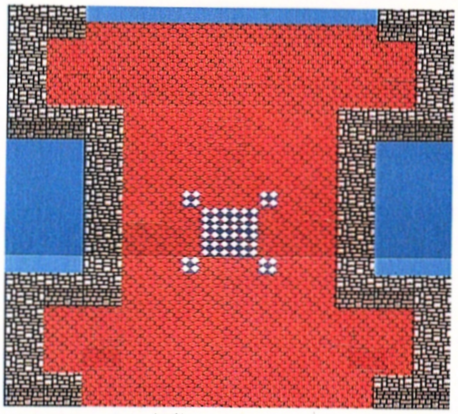


→フロアーのまん中に、何かを取り囲むようにして大きな吹き抜けがある。また、左側だけが壁で区切られている

2F



4F

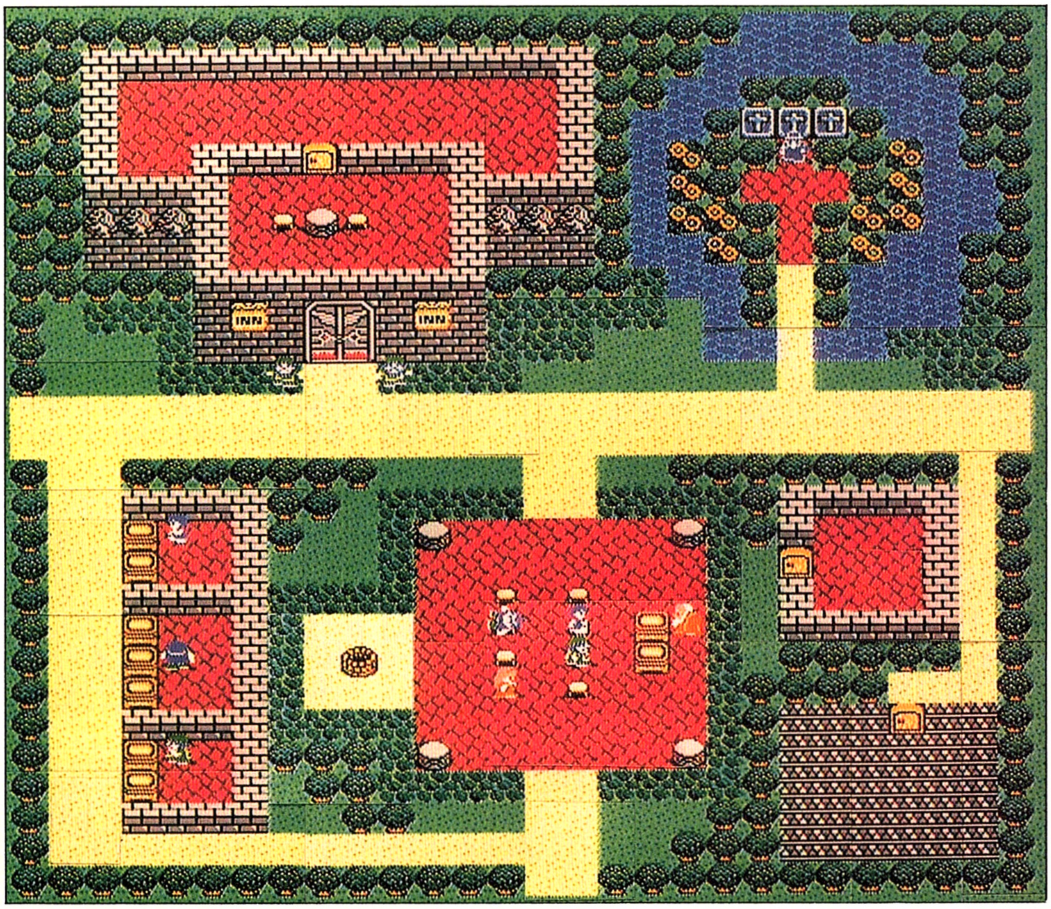


↑あるものといえば階段だけの、ガランとしたフロアーだ

←1階とはうって変わっていくつもの部屋に区切られている。南側の壁がない部分からは、外へと飛び降りることもできる

◀大灯台

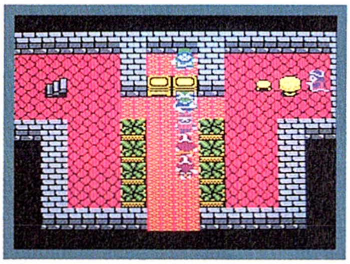
コナンベリー東の海岸沿いにある、5階建ての大きな灯台。古くから、岬を通る船の道標となってきたのだが、最近になってその役目は完全に失われてしまった。しかも今では、内部に邪悪な気配がたちこめ、入ろうとする者さえも拒んでいるという。平和な頃の面影はすでになく、用がないのであれば、立ち寄りたくもない場所である。



GUIDE MAP
コナンベリー～ミントス

◀ミントス

コナンベリーから南へと海を渡り、いよいよ新大陸に上陸。その第1歩として訪れるのがミントスの町だ。ここにある宿屋はズイブンと立派な建物なので、宿泊するだけでなく、ひと通り中を見てまわるといいだろう。また、商人の憧れといわれるヒルタン老人にも、会ってみたいものだ。当面の目的も知ることができるので、船を手に入れてから、まず最初に立ち寄りたい場所である。



↑他の町と違って、宿屋の内部はとても豪華。どちらかというと、ホテルっていう感じなのだ

AREA DATA
コナンベリー～ミントス

マップで紹介した各地のデータやチェックポイントを、写真とともにさらに詳しく、まとめて紹介するのだ。

コナンベリー
船がつくられている

これまで冒険してきた大陸の最南端に位置する、港町のコナンベリー。いよいよここから船を出すことになるのだが、今の段階ではまだ船を手に入れることはできない。まずは町の東にある大灯台へと行ってこなくてはいけないのだ。

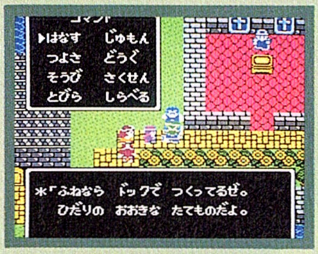
さらにここでは、新たなる仲間の情報が聞けるのだが、どうやらひと足違いで出かけてしまったようだ。ひとまず装備を整えてから、後を追ってみることにしよう。

◆宿屋　1人につき1泊6G

◆道具屋

商品名	価格
やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G

※装備できる人は、各キャラの頭文字で表されている。ゆ=勇者、ラ=ライアン、ア=アリーナ、ク=クリフト、ブ=ブライ、ト=トルネコ、マ=マーニャ、ミ=ミネア。全員は、この8人全員のことだ。



←町の奥にあるドックでは、今も変わらず船が建造されている

◆防具屋

“きんのかみかざり”は、仲間のためにゼヒとも買いたいところ。勇者には“てつ”シリーズをそろえよう。

商品名	価格	守備力	装備できる人
せいどうのよろい	700G	+25	ゆラクミト
てつのよろい	1200G	+30	ゆラクミ
てつのたて	650G	+12	ゆラクミト
はねぼうし	280G	+8	アミマ
きんのかみかざり	540G	+12	アミマ



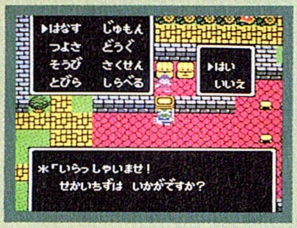
↑何やら秘密が隠されているようだね

◆武器屋

装備できるのであれば、少しでも強力な武器がほしい。とくに、勇者には“はがねのつるぎ”を忘れずに。

商品名	価格	攻撃力	装備できる人
くさりがま	550G	+20	ゆラアクトミ
どくがのナイフ	750G	+24	ミトマブ
てつのやり	880G	+28	ゆラクト
モーニングスター	1250G	+33	ラクミ
はがねのつるぎ	2000G	+40	ゆラ

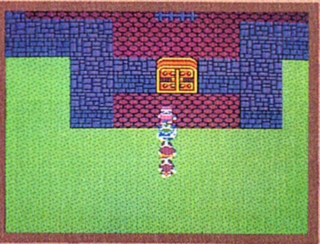
↓なんと世界地図を売っている！　と思いきや、売り切れとのこと。残念



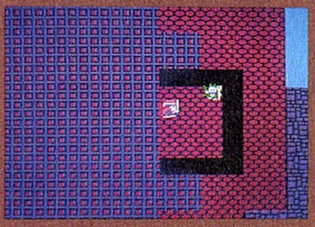
大灯台

邪悪な雰囲気の漂う魔の灯台

いつのころからか、灯台には邪悪な気配が立ちこめ、その機能はすっかり果たさなくなってしまった。そのためにコナンベリーの町は、とても大きな被害を受けている。事態を解決しようとのりこんでいった人物も、今のところまだ戻ってこないという。町の危機を救うために、また海を渡るためにも、なんとかして灯台で起きている出来事を解決しよう。



↑灯台の入口は重々しい扉で閉ざされている。ただ、カギはかけられていないので、いつでも自由に出入りすることができる





↑3階のフロアーには、モンスターが立っている。おそるおそる近づいて、話かけてみると…

←壁のないところを歩くときは、落ちないように注意しよう。逆に、ピンチになったら、外に飛び降りちゃったほうがよい

GUIDE MAP コナンベリー～ミントス

船を手に入れいよいよ新たなる世界へと旅立つ

船を手に入れることで、パーティーの行動範囲ははるかに広いものとなる。今までは、ひとつの大陸に限られていたものが、基本的には世界中のどこにでも、自由に行けるようになってしまうのだ。

ただ、いくら自由に動きまわれるからと言っても、常に目的だけは見失わないように。できるだけ、情報をもとにして動くことが大切だ。むやみやたらに動きまわっていると、いきなり強い敵が出てきて全滅、なんてことになるぞ。



↑船で移動する時は、目標物も少なく特に迷いやすいのだ





↑とりあえず戦ってみて、かないそうもない敵だったら、そっちへ行くのは早過ぎるってこと。逃げよう

ミントス

新しい大陸の第一歩

海をはさんで、コナンベリーのほぼ真南に位置する町で、新大陸における最初の拠点となる。到着したら、まずは次なる目的を知るうえでも、町の中をひと通りまわって、人々の話を聞いてみることにしよう。宿屋の2階や、民家の中も忘れずに。すると、病に倒れ困っている人がいるはずだ。パーティーにとって大切な存在なので、ゼヒとも手助けをしてあげよう。また、ヒルタン老人の話も聞き逃さないでほしい。

→宿屋の2階には、泊まり客らしき人がいる。どこかで見たことあるような2人づれなのだが、もしかして？





←町の中央で講義しているのがヒルタン老人だ。いったいどんな人物なのか、興味あるところだ





↑若いころは冒険家だったというヒルタン老人。世界中をまわっていたようなので、さぞかし物知りなのではないかな

←どれほどためになる話なのだろうか、できれば1度、聞いてみたい気もする

◆道具屋

商品名	価格
やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G

◆宿屋

1人につき1泊6G

他の町に比べて豪華なつくりなんだけど、お値段の方は良心的だ。宿泊は、1階のカウンターで話しかければOK。ただ、泊まるだけじゃなく、2階や3階も忘れずに見てまわるようにしよう。

◆防具屋

"はがねのよろい"と"てつかぶと"はできるだけ早めに買って、勇者に装備させてあげたいものだ。

商品名	価格	守備力	装備できる人
てつのよろい	1200G	+30	ゆラクミ
てつのまえかけ	1500G	+32	ト
はがねのよろい	2300G	+35	ゆラ
てつのたて	650G	+12	ゆラクミト
きんのかみかざり	540G	+12	アミマ
てつかぶと	1100G	+16	ゆラクト

◆武器屋

"はじゃのつるぎ"を持っていなければ、ゼヒとも買ってあげよう。次の町では買いものができないぞ。

商品名	価格	攻撃力	装備できる人
てつのやり	880G	+28	ゆラクト
モーニングスター	1250G	+33	ラクミ
はがねのつるぎ	2000G	+40	ゆラ
はじゃのつるぎ	3500G	+45	ゆラト
せいぎのそろばん	1600G	+35	ト

MONSTER FILE

コナンベリー〜ミントス

コナンベリーからミントスへと向かう間には、数多くのモンスターが出現する。ここでは、そのうちの主なモンスターのデータを紹介することにしよう。

データの見方

HP—最大HPの平均的な数値

G，EX—1匹から手に入るゴールドと経験値

PLACE—そのモンスターが出現する主な地域

なお、各データは、編集部が独自に調査したものです。

冒険をスムーズに進めるためにも、モンスターのデータはしっかりと頭に入れておいたほうがよい。というわけで、モンスターの基本的なデータを紹介する。この他にも、見覚えのあるモンスターが何匹か登場するぞ。



プテラノドン

HP……39
G……50
EX……36
PLACE…コナンベリー

ギラを使って攻撃してくるので、集団で現れるとコワイ存在だ。早めに倒そう。



さまようよろい

HP……54
G……49
EX……55
PLACE……砂ばく

ピンチになるとホイミスライムを呼ぶのだ。痛恨の一撃にも注意すること。



ホイミスライム

HP……15
G……11
EX……7
PLACE……砂ばく

ひたすらホイミを唱えて、仲間や自分の体力を回復する。早めに倒すこと。



アローインプ

HP……22
G……16
EX……47
PLACE……砂ばく

身を守っていると、その間に助けが現れるので注意。増えたら集団呪文で攻撃だ。



とさかへび

HP……32
G……25
EX……18
PLACE……砂ばく

毒の攻撃をしてくるうえに、ルカナンまで使う。集団で現れることが多い。



かまいたち

HP……41
G……34
EX……32
PLACE…コナンベリー

その名の通り、バギで攻撃してくるのだ。集団で現れたときはとくに注意したい。



メタルスライム

HP……4
G……5
EX……1350
PLACE……大灯台

経験値稼ぎにピッタリのモンスター。逃足が早いうえに、メラを使ってくるぞ。



とらおとこ

HP……48
G……50
EX……30
PLACE……大灯台

身の毛もよだつおたけびをあげて、体の自由を奪う。HPも高いので苦戦しそう。



さまようたましい

HP……32
G……28
EX……20
PLACE……大灯台

まごまごしたり、混乱したり、おびえていたりする。そして最後ははじけとぶ。



ひとくいサーベル

HP……29
G……46
EX……30
PLACE……大灯台

次から次へと仲間を呼ぶうえに、痛恨の一撃まである。早いうちに倒したい。



デビルプラント

HP……37
G……34
EX……40
PLACE……大灯台

マホトーンで呪文を封じようとしてくる。呪文が使えなくなる前に倒したい。



がいこつけんし

HP……41
G……54
EX……53
PLACE……大灯台

HPだけでなく攻撃力も高い。しかも、ルカナンを使うので、とても手強いぞ。



ひとくいばこ

HP……174
G……25
EX……150
PLACE……大灯台

HPが極端に高く、攻撃力も非常に高い。宝箱を開けるときはくれぐれも注意。



ほのおのせんし

HP……75
G……52
EX……110
PLACE……大灯台

ギラを使うだけでなく、火の玉まで吐き出して、全員にダメージを与える。



エビルアングラー

HP……28
G……30
EX……48
PLACE…ミントス海上

マヌーサを使ってくるので、武器を使って戦うよりは攻撃呪文が効果的なのだ。



くびながりゅう

HP……41
G……38
EX……65
PLACE…ミントス海上

攻撃力も高く、火の玉を吐きだしてくることも。被害が多きくなる前に倒そう。



とつげきうお

HP……47
G……33
EX……75
PLACE…ミントス海上

名前どおり、船に向かって突進をする。攻撃力が高く、ときには痛恨の一撃も。



しびれくらげ

HP……27
G……12
EX……35
PLACE…ミントス海上

HPも攻撃力もさほど高くはないが、麻痺攻撃があるので十分注意しよう。



さつじんえい

HP……38
G……24
EX……70
PLACE…ミントス海上

攻撃力がとても高いが、HPはそこそこなので、楽に勝てる相手だ。



トドマン

HP……152
G……55
EX……88
PLACE…ミントス海上

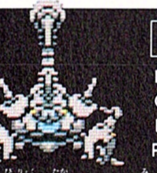
HPが高く、攻撃力もかなり高い。痛恨の一撃には気をつけよう。



エビルハムスター

HP……26
G……18
EX……43
PLACE…ミントス

すばやいので先手をとられてしまう。集団で攻撃してきたら、呪文で倒そう。



メタルスコーピオン

HP……32
G……38
EX……59
PLACE…ミントス

守備力が高いうえ、身を守っていることもある。攻撃呪文をぶつけよう。



バンプドック

HP……37
G……24
EX……36
PLACE…ミントス

攻撃力は高くはないが、攻撃を受けると眠らされることがあるので注意したい。



マージマタンゴ

HP……32
G……30
EX……45
PLACE…ミントス

ヒャドを唱えてくるが、すぐに呪文切れになる。1回耐えれば楽勝な相手だ。



ドードーどり

HP……45
G……51
EX……50
PLACE…ミントス

HPも攻撃力も高いが、特殊攻撃がないので、後回しにしてもいいだろう。



サンドマスター

HP……28
G……27
EX……22
PLACE…ミントス

不思議な踊りを踊ってMPを減らそうとする。戦闘が長びくと苦しくなるぞ。

© ENIX

Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

マーニャに不満

ぼくはマーニャに不満です。マーニャをトルネコと同じくらいの存在にしてほしかった。たとえば「マーニャはおどりをおどった。スライムはみとれている」というふうにしたり、モンバーバラに行くと「もーガマンできない」とかいって劇場で踊ったりして。踊り子らしさを出して欲しかった。

No.0391 兵庫県・1角アルミラージ

マーニャにはやっぱりふしぎなおどりを踊ってほしかったよね。

るびchanに対抗！

僕はどーしてもクリフトよりミネアさんのほうがいい。なぜなら……。

①勇者に会うまで
ミネア→親のかたきうち
クリフト→アリーナ姫の単なる従者
②勇者と会ったとき
ミネア→占いをしてあげて、お金をとらずについてきてくれた
クリフト→寝込んで意識不明
③最後の敵との死闘で
ミネア→フバーハでパーティみんなを助けてくれ、思う通りにベホマも唱えてくれた。
クリフト→効きもしないザキ、ザラキを連発したうえ、傷ついてもベホマを使わないどうだ、否定できまい。

No.0522 北海道・金のタロット

クリフトVSミネアの戦いはまだ続く？

templeさんへ

デピちゃんがロザちゃんを迎えに来るという展開はありえません。なぜって、デピちゃんは究極の進化、つまり死をも克服してしまったのだもの。勇者に倒されたというのもエタやんがマドさんに倒された時と同じで、完全にとどめをさされたわけではないのです。時が流れればまた復活するのです。その間ちょいと眠っているだけなのです。

それとシンちゃんと同じことをロザちゃんにもしようと思えばできたんです。でもマドさんはあえてそれをしなかった。シンちゃんは愛する人と一緒にいられるからいいけど、ロザちゃんはいじめられるだけ。マドさんはできる限りの配慮をしていると思います。

No.0194 北海道・引田天空

マドさんは堀井さんのことでもあるそうです。

いきなりバグったっ!!

ある日、普通にプレイしていると戦闘シーンでイキナリものすごくバグってしまったのです。文字などの位置がめちゃくちゃで「アリーはダメジをうた」なんてなるの。しばらくプレイしているとトーテム〇ラーと〇ラーアーマーが合体したのよ！

戦いを終わらすと、右半分が黒とモザイク。〇〇〇のほこらで歩いたら、炎と草が次々と出てくるの。町に戻ったら、なんと武器屋の周りが水。すべてが水になっていた。ほかにもお城の赤い石畳が黄緑になったりね。

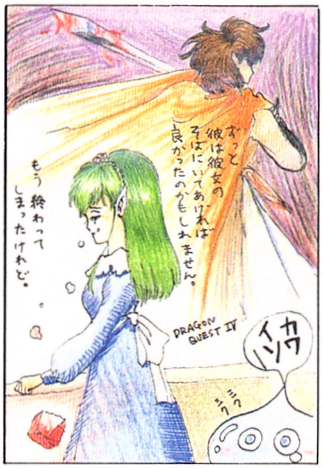
冒険の書は消えなかったけど、もう2度とならないでほしいと思います。

No.0523 滋賀県・勇者ロトが好き

キミのドラクエⅣは女神転生に対抗意識を持ってるね。



材質は紙粘土かな。ライアンの細かな作りに感心してしまいました。やはりヨロイを着せる前はレオタード姿だったのかい？
◀No.0527 京都府・井村聡明



◀No.0380 福岡県・山田花子

不死鳥ドラクエⅣ

僕のドラクエⅣは1度壊れて復活したぞ。僕が久しぶりにドラクエⅣをプレイしようと電源を入れると、音もなく3つの冒険の書が消失している。仕方がないからはじめからやり、4章まででいってひとまず電源を切った。次の日、電源を入れるとまた消えている。それが何回か続いた。父にそれを言うと「壊れたんなら捨てちまえ」と言われた。ぼくは「どうせ捨てるなら」と思ってカセットを分解してみた。そこで、ふと「電池をとっかえたら直るかも」と思い付いて強引に電池を取り、かわりにゲーム＆ウォッチの電池を入れた。すると……なぜか知らないけどバックアップが消えなくなったのだ！

No.0524 神奈川県・ちゃに

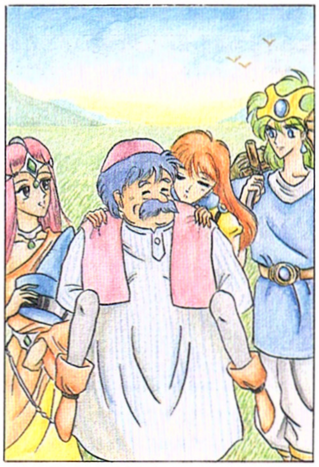
ゲゲッ。よいこのみなさんは真似しないように。音もなく冒険の書が消えるようならエニックスに問い合わせてよね。

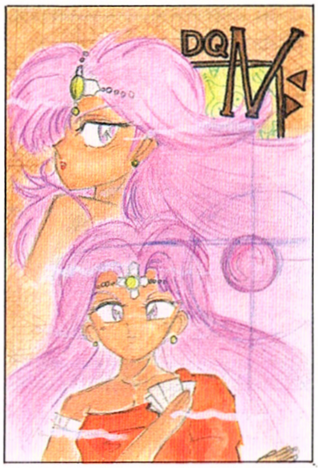
AIについて

ちょっと前に、友達がＡＩをバカにしていた。僕が「そんなことは絶対にない！」と言い張ったため、最後の敵との戦いで1度でも絶対に効かない呪文を唱えたら500円渡すという約束をしてしまった。僕は対策を練った。全滅してもＡＩは働くらしいので、最後の敵と戦って全滅しまくったのだ。50～70回くらい全滅したころ、友達を家に呼び、最後の敵と戦ってみせた。結果はモチロン1度も効かない呪文を使わずクリアしたぞ！

No.0525 東京都・アレフガルド

それはスゴイぞ。もっと細かなデータを調べた人はいるかい？


▶No.0506 北海道・アニエス



▶No.0526 茨城県・琴音

募集

いままでにもお知らせした通り、マスターズクラブ・友の会ではキミだけのレポートをおまちしています。キミの研究したドラクエⅣデータを送ってください。“ＡＩはどの程度訓練させればかしこくなる!?”とかいうのでもＯＫ。なんでもアリです。

そのほか、いつもの通りのご意見も募集しています。Ⅴへの希望、期待なんていうのもＯＫですからね。



◀No.0264 東京都・さまCHAN

イースII Q&A

悪の権化ダームへの道のりは果てしなく遠いんだけれど、それぞれのフィールドにかくされた謎を解いて、レベルを上げて進んでいけば、きっと道は開かれるハズ。でも、つまずいてしまったらQ&Aをどうぞ！

回答者▶RYOII

■ビクター音楽産業■発売中■￥7500(税抜き)

Q 廃坑の奥にいるボスを倒すにはどうしたらいいのでしょうか？

A 廃墟から廃坑へのとびらを開けて入ると、そこは聖域。その聖域のもっとも奥にある入口を入るとラスティーニ廃坑へとつながっている。この中ではやらなければならないこと、見つけなければならないアイテムがたくさんある。まず医者のフレアを救出すること。このためには、落盤事故の岩を掘るアイテムが必要だ。

そして、質問と関係があるんだけれど、ファイヤーの魔法を見つけなければならない。ファイヤーの魔法は廃坑全体の中央南の端あたりにある。詳しくはVol.11の付録か単行本を参考にしてね。

このファイヤーの魔法を使うことによって、敵に体当たりしなくてもファイヤーを飛ばして攻撃できるようになるので実に効率的だ。

そして廃坑の奥にいるボス、ベラガンダーとの戦い。ベラガンダーとの戦いには遠隔攻撃が可能なファイヤーの魔法が必要だ。だから、MPを最大にしておく必要がある。MP回復の方法は2つ。ロダの実を使うか、近くの神官の像のところで回復してもらうかだ。できれば後者のほうがMPとHPも回復してくれるのでいいと思う。

神官はボスの部屋から4つ手前に入口がある聖域の中のジェンマがもっとも近い。

さて、ベラガンダーとの戦いだけれど、このボスはひらひら舞いながら攻撃を仕掛けてくる。舞っている間は無敵なので攻撃しても無駄である。逃げながら動きを見ていると、どこで止まるかがわかるので、そこへ先回りして止まったところをファイヤーで集中攻撃するんだ。



↑まずはファイヤーの魔法を取らなければならない。これを取れば遠隔攻撃が可能となってダメージなく敵を倒せるネ



↑ベラガンダーは部屋の中をひらひら飛び回る。飛んでいるときは無敵なので攻撃しても無駄。逃げるが勝ち



↑ベラガンダーを倒すにはこのように、静止している瞬間にファイヤーの魔法を連射すればOK



↑ベラガンダーを倒すと後ろのとびらが開いて、廃坑第2層へ入ることができるようになるのだ

Q セルセタの花が見つかりません。どこにあるのでしょうか？

A イースIIに登場する植物はロダの実、ロダの葉そしてセルセタの花があるが、これらは他のアイテムのように宝箱の中にあるのではなく、フィールドに植わっている。ただ、グラフィック的には非常に小さいのでよく目を凝らして見ないと見逃してしまうんだ。ロダの実もそうだったでしょ。

さて、その場所だけれど、廃坑のボス、ベラガンダーを倒してその奥廃坑の第2層の中に生えているんだ。場所は第2層の北（上）のほうの水たまりがある横だ。このセルセタの花の効能なんだけれど、これは医者のフレアにも言われたことなんだけれど、リリアの病気を直す薬の材料となる。だから、かならずランスの村に持って帰らなくてはならない。

また、セルセタの花はHP、MP完全回復アイテムでもあるんだ。だから廃坑第2層内を探索する際、HPが減って危なくなったらセルセタの花で回復すればいい。第2層内のモンスターはかなり強いので、きっと役にたつはずだ。

この第2層内の奥にはライトの魔法、邪悪な鈴といった重要なアイテムが眠っている。これらのアイテムを取りにいって危なくなったらセルセタの花を使いHP、MPを回復し、帰りに水たまりによって、またセルセタの花を取って帰ればいいんだ。セルセタの花はいくつ取ってもなくならないから。でも、持つのは1本だけだ。

これとロダの実で医者にリリアの薬を作ってもらい、バノアにあげると彼女は感激してリターンの魔法をくれるんだ。またバノアの家はHP、MP回復の家になる。



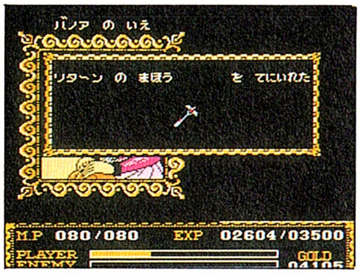
↑セルセタの花はここの場所に咲いている。ボスの部屋から南へ下って北東に登ったところだ



↑これがうわさのセルセタの花だ。これを使うとアドルのHP、MPを回復することができるのだ



↑セルセタの花とロダの実を、ランスの村に戻っていた医者のフレアに渡すとリリアの薬を作ってくれた



↑リリアの薬をバノアに渡すと、彼女はリターンの魔法をアドルにくれる。これはとても便利な魔法だ

Q 氷の世界にある階段ではない通路はどうすれば登れるのですか

A 氷の世界、ノルティア氷壁は何層にもなったフィールドが階段と氷でできた滑り台によってつながった世界といっていい。さらに、最上部には氷の通路があって、これらの通路、階段、滑り台によってすべてのフィールドがつながっているのだ。

そこで質問の氷でできた滑り台を登る方法なんだけれど、これは石の靴をはけばいいんだ。石の靴はノルティア氷壁にある宝箱の中に入っている。場所は氷壁の左側やや上に位置するところに置かれた宝箱の中だ。

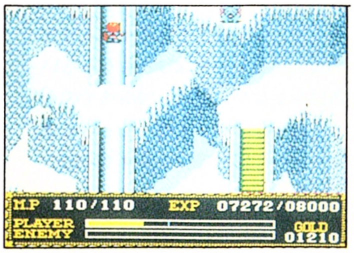
しかし、ここへたどりつくには、氷の通路を通らなければならない。というのは、写真を見るとわかるように、この宝箱の場所は階段がなく、完全に隔離されているように見える。実はこの氷壁の裏がかくしとびらになっていて、氷の通路にある出口を通るとこの場所に出るようになっているのである。でも氷の通路は1ヵ所が橋が落ちており、もう1ヵ所が氷塊があって進めなくなっている。これらをクリアしなければならない。前号のQ＆Aでこのクリアのしかたは紹介したんだけれど、おさらいで簡単に攻略法をいっておくと、まず橋を渡す方法としては氷霧の玉を発見することが大切であるということだ。次に氷塊をなくす方法だが、これは氷をとかすことのできる魔法を使用すればＯＫ。でも、レベルが低いととかすことはできないけどネ。

氷の世界はアイテム発掘の場でもあるので残らず探すんだ。



↑氷の通路にある入口を入るとここにでる。この宝箱の中に石の靴が入っている。


↑氷壁にはこのような滑り台がいっぱいある。最初は登ることなどできない


→でも石の靴を履けばこのように滑り台を登ることができる

Q 氷の世界を抜け出すことができません。どうしてですか？

A 石の靴を手に入れると、いっきに行動半径が広がる。これまで、見えていたのに取れなかったアイテムも取れるようになる。幻影の鏡もその1つ。この鏡は真実のみを映し出し、虚構なるものを見抜く力があるといわれる鏡だ。

抜け出すためにはまずこのアイテムが必要だ。

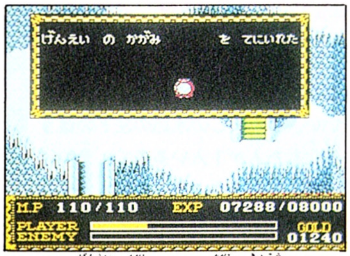
それから、抜け出すためのアドバイスをしてくれるのが女神像だ。女神像はノルティア氷壁のほぼ中央上に位置している。

さて、女神像と話をするためにはアイテムが必要なんだけど、ちゃんと持っているかな。そう導きの巻物だったネ。これは、ランスの村にあったジラの家の地下室の奥にある聖域内の6人目の神官ファクト像が持っているんだけれど、1度の会話では手渡してくれない。2、3度話してみることが必要なのだ。

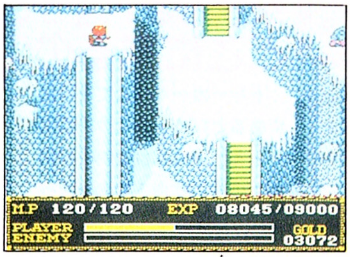
万一まだ持っていない人は、リターンの魔法でランスの村に戻ってもらうようにしよう。

さて、導きの巻物を使って女神像と話をするとこの世界の脱出法を教えてくれるのでしっかり聞くように。

聞くといえば、この世界ではモンスターからも話を聞いて情報収集をしておきたいものだ。氷壁にある宝箱の中にはテレパシーの魔法が入っているはず。この魔法を手にしたら、聖なる魔物ルーに変身するんだ。すると敵だったモンスターが味方と間違えて話しかけてくるから。これで意外な情報がえられるかも。



↑これが幻影の鏡だ。この鏡は虚構なるものを見抜き、真実を映し出すことができる。

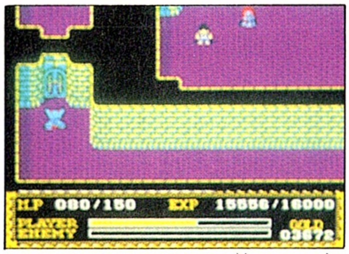

↑このとびらはどうしても開けることができない。だとしたら真実でないのかも!?

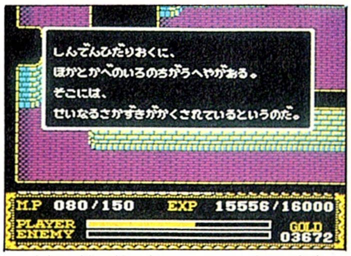

→真実のとびらが出現した。このとびらこそ氷の世界脱出口だ

Q 神殿内でダレスに魔物にされてしまいました。どうしよう

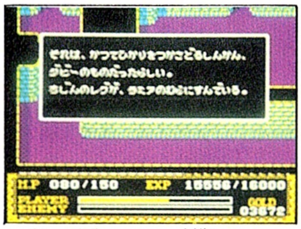
A 基本的にはサルモンの神殿内ではルーに変身してモンスターと会えば、敵だと見つかる心配はないんだけれど、水路へ進むところにいるダレスだけは例外なのだ。ダレスはあっさりルーはアドルが変身していることを見破って「すぐにこの神殿から出てゆけ。さもなくばお前を人間に戻れなくしてやる」と言う。この忠告というか脅しを無視して進むと、しっかり魔物にされてしまう。このままでも神殿内を歩くのに不自由はないが、困ってしまうのが地下のかくれ家にいる人々に自分がアドルであることをわからせることだ。そのためにはやはり人間の姿に戻らないとだめ。そのために必要なものが聖なる杯。聖なる杯はある部屋でライトの魔法を使うことによって発見することができる。発見した聖なる杯を持ってラミアの村のレグじいさんの家を訪れると人間の姿にしてくれる（詳しくは前号Q＆Aを）。

さて、人間の姿に戻ったら地下のかくれ家にリターンの魔法でワープ。これで、人々と話をすることができるようになる。そして、そこでキースから預かったというカギを手に入れることができる。これでほとんどの神殿内を歩くことができるようになるのだ。

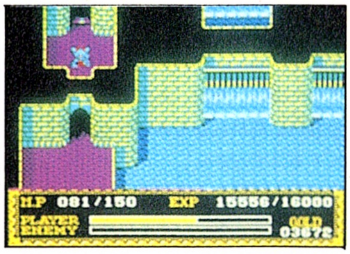

↑こいつがダレスだ。ここを通らないと向こうへいくことができないが…



↑魔物の姿を元に戻すためには聖なる杯が必要なのである



↑聖なる杯とダビーの関係は!?


→アドルはダレスの予告どおり魔物に変えられてしまった

Q 4番目のボス、ドレーガーの倒しかたをお願いします

A かくれ家でカギをもらったのはいいが、ダレスが後をつけてきていて、かくれ家の人人を全員石化してしまった。ダレスがいうには、アドルは自分のいたみには堪えられても人の苦しむ姿は堪えられまいというのが人々を石化した理由のようだ。

そこで、石になってしまった人々を元の姿に戻してやらなければならない。これはなかなか大変で、神殿内でのもっとも大きなイベントの1つといえる。

キースから譲り受けたカギで神殿の中央にあるドレーガーのとびらを開けるんだ。

ドレーガーは分身した鳥のようなヤツとともに襲ってくる。この鳥が垂直に衝撃波を放ってくる。これがくせもの。ドレーガーを倒すにはドレーガーが停止した瞬間をファイヤーの魔法で撃つんだけれど、衝撃波攻撃がきつい。その攻撃の合間をぬっての攻撃ということになる。だから長期戦を覚悟したほうがいい。ドレーガーを倒すことよりも、やられないように心掛けることが大事といえる。

ただ、この神殿内の魔物たちはどいつも非常に強いので手頃なモンスターを確認してレベルアップを図ることを忘れずに。それから、ドレーガーの部屋へ入る前にセーブすることも忘れないでおこう。

ファイヤーの魔法はできるだけ近寄っていっきに撃ち込むようにしたい。

ドレーガーを倒すと奥の部屋に入ることができるようになるのだ。



↑ドレーガーの頭上にいる鳥がはなつ衝撃波がやっかいだ



↑多少のダメージは覚悟して、その倍のファイヤーをたたきこめ



→ドレーガーを倒して後ろのとびらから奥の女神の像へいこう

Q 女神像が言っていたペンダントはどこにあるの?

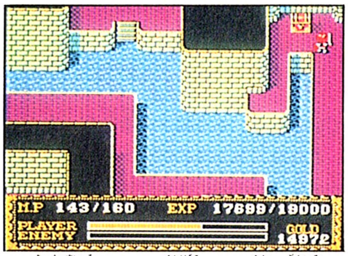
A ドレーガーを倒してその奥にあるとびらの向こうの部屋へ入ると、そこには女神像がある。女神像と話すには導きの巻物だったネ。これで、女神像から女神の声が聞こえてくる。

「私のところへはこの石像が導いてくれます。ペンダントを首にかけて石像に触れれば良いのです」と。

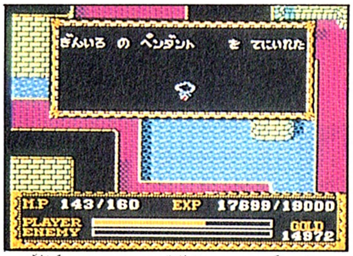
この女神が言うペンダントというのは銀色のペンダントのことだ。このペンダント探しがこれからの仕事となる。そこで質問にあるペンダントの場所なんだけれど、これは2番目の地下水路の中にあるんだ。けっこう入り組んだ水路なのでマッピングしていったほうがいい。また、この水路の左下のほうに石化した人が1人いるので、見つけて確認しておこう。将来この人物もアドルに協力してくれる人だから。

銀色のペンダントを手にしたら女神像のところに戻って触れてみよう。これで、これまで入れなかった神殿本館内に進むことができるようになる。

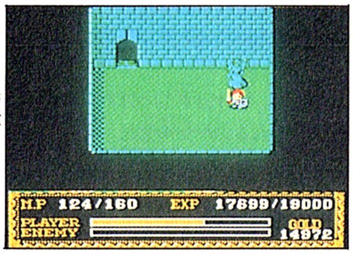
入ったのはいいが、そこにいるモンスターがみんなメチャ強くて倒せないなんて事態になる可能性も。だから、モンスターから逃げてばかりでなくてレベルアップしなければならない。それから、神殿内は直線が多いので、ファイヤーではなくて、半キャラずらしでぶつかって、そのまま壁に押しつけて倒すという方法のほうがレベルアップは早い。防御力の高いモンスターだとファイヤーでも倒しにくいし、逃げられる可能性もあるから。



↑地下水路②にある宝箱。この中に銀色のペンダントが入っている



↑銀色のペンダント入手。これを手に入れたらすぐに女神像へ



→銀色のペンダントを持って女神像に触れるととびらが出現する

Q ハダトからもらった貝がらって、いったいどんな効果があるの

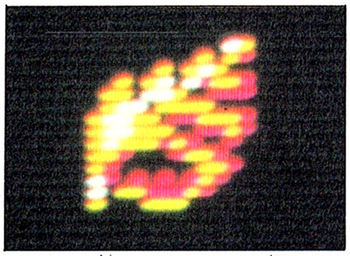
A 溶岩の世界を抜けるとそこはラミアの村だったネ。そこには家が3つあって、その中の1つハダトの家へ行くとリラの貝がらをくれる。これを使うと神殿内でもハダトと話ができるといわれるのだが、神殿で実際使っても何の変化もない。いったいどこで使うんだという質問もわかる気がする。

正解をいうと、この貝がらはただもっていればいいんだ。ある場所まで進むと自然に貝がらからささやきが聞こえてくるはずだから。

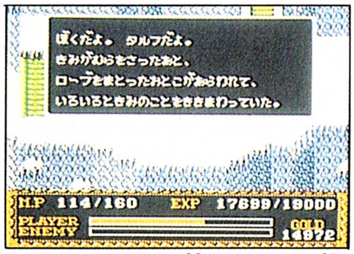
ささやきが聞こえるのは、神殿本館内部でだ。そこで、ハダトがささやきかけてくる「タルフという子供がお前を訪ねてきている」、そして「いったん戻ってくるように」と。

タルフとは溶岩の世界で助けた少年のこと。彼が何のためにアドルを追いかけてきたのか、これは村へ戻って聞いてみる必要がある。するとロープをまとった謎の人物がアドルのことをかぎまわっていることがわかる。

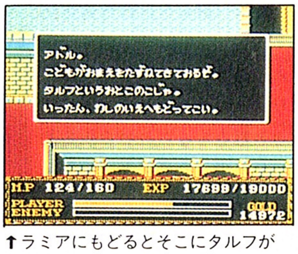
タルフ少年はこれから先でも重要な役割を担っている。とりあえず、話を聞いた後ふたたび神殿本館へ戻って探索をしよう。本館内にバトル・シールドがかくされている。武器、防具も上級なものを装備するときにきている。



↑ラミアの村でハダトからリラの貝がらをもらったが、いったい何に使うのか



↑タルフからアドルを探っていたという怪しい人物の情報を聞く



↑ラミアにもどるとそこにタルフが



→その怪しい人物は神殿内に入っていったという

Q 竜の紋章のついたとびらがありますが、開ける方法は？

A 竜の紋章のあるとびらは、持っているカギでは開けることができない。そこでルーになって情報収集をしてみると、「水路調整室のカギがなくなったんだとよ。キースとかいう魔物がかっぱらった」という話を聞くことができるハズだ。どうやら竜の紋章のとびらは水路調整室のとびらということらしい。

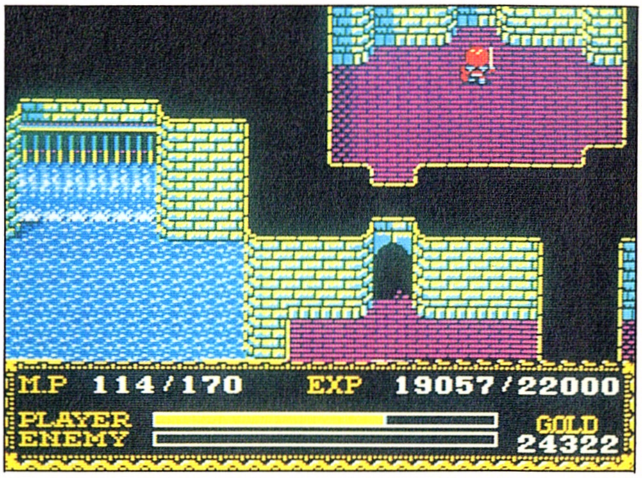
そこでキースを探すことになる。キースはこれまでにも何度か助けてくれた魔物だネ。

キースは水路③の右上角に潜んでいる。なんとかそこまでたどりついて、カギを受け取るんだ。

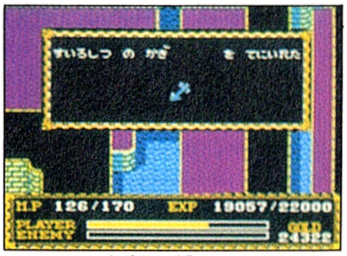
このカギを持って紋章のとびらを開けて調整室に入ると、奥にパネルがある。これを押すと低い金属音が響いて水路に流れていた水が引いていくんだ。これにより、水路の中を歩くことができるようになる。

水路の中を歩くということは、水路がますます複雑になるということなので迷わないように。また、今度はこの水路を伝ってほかの水路へも進んでいくことができるようになるのだ。

水路の中を通ることになって、これまで取ることができなかったバトル・アーマー、バトル・ソード、隼の彫像といった武器、防具、アイテムを手にいれることができるので、すみずみまで歩き回ってみよう、モンスターの出現もないから。



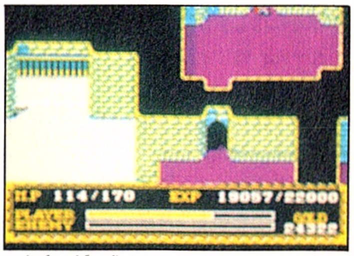
←龍の紋章がほどこされたとびらの中には、水路の水のコントロール装置がある



↑キースから水路室の鍵をもらう



↑パネルを押すと低い金属音が響く



↑水路の水が引いてしまった

Q 石にされた人達を助けるには、どうすればいいのですか

A かくれ家で石化された人々を元の姿に戻してやるという仕事が残っている。これは大変な仕事で、すぐには元に戻らない。

まず女神の部屋を探すんだ。途中で、またまたキースと出会うことになる。キースの話によるとマリアという女の子がいけにえにされようとしているとのこと。石化にくわえてマリア救出もしなければならなくなった。

さて、女神の部屋へ入ると姿は見えないが声が聞こえてくる。そして神殿の中枢に入る方法を教えてくれる。そのためには、もう1つのペンダントが必要とのことだ。

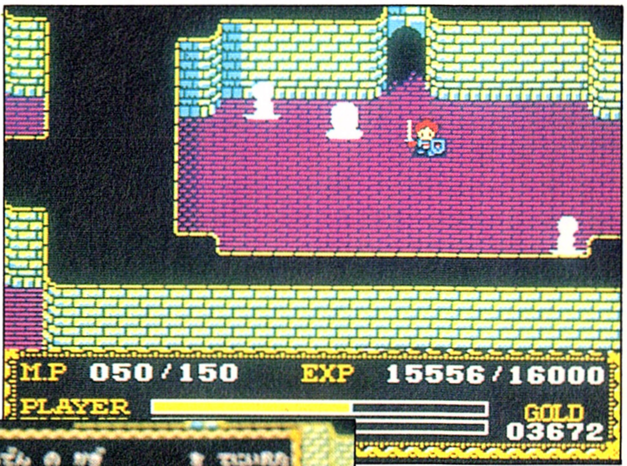
しかし、そのペンダント（金色のペンダント）は石にされている人が持っているとのことで、やはり石化した人を元に戻してやらないといけない。

そのために必要なのが夢見の石像。しかし、この石像は鐘つき堂へいかないと手に入らない。その前には、5番目のボス、サバがひかえているのだ。

サバは、マントを開けたり閉じたりしながら襲ってくる。弱点はマントを開けたときに見える顔だ。この顔にファイヤーをたたきこめばいいんだけれど、移動が激しくてうまく当てることができない。動きも読みずらいので、ある場所で狙っていて、そこへくるまでその周囲を逃げ回る。そして、サバが狙ったところへきた瞬間にファイヤーをできるだけ撃つ。と、これを繰り返すんだ。ここまでのボスは、基本的にはヒット＆ウェイで近寄ってできるだけ多くのファイヤーを浴びせることだ。

それから、女神の部屋なんだけど、ここはHP、MP回復の部屋になるので大いに利用したい。

夢見の石像を手に入れた後、ではこれで石化が戻るかというととんでもなくて、また例のタルフ少年が登場することになる。黒真珠が必要なのだ。

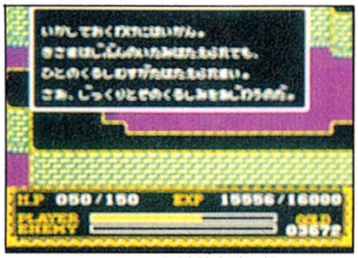


→そして、ダレスはかくれ家にいた人々を全員石に変えてしまったのである



←キースが持っていた神殿のカギを脱走した人から受け取る。これでサルモンの神殿内はほぼフリーパスになる

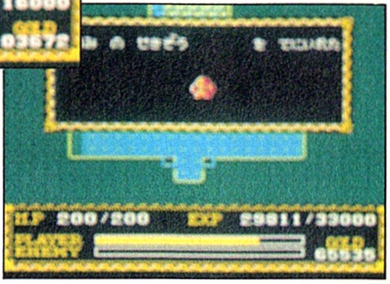
↓これが鐘つき堂に眠る夢見の石像だ。この石像に入れる目である黒い真珠を見つけるのだ



↑ダレスはアドルに精神的苦痛を与えるといいだした



←鐘つき堂へいくためにはサバを倒さなければだめだ



GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOII

★遊戯少年倶楽部★ VOL.25 ゆうぎしょうねんくらぶ

いまＴＢＳでインディ500を放映している。どうしてあんなにゲスト呼んでレース中継を中断してしまうんだろうか。ごてごてした飾りより本物をきちんと見たい。ゲームもおなじだネ。



⦿今号の一本勝負⦿

どんぐりの中からどんぐりを選ぶのはとってもむずかしい

「今回はページを倍に増やして13本一挙掲載なんだけれど、その中で今号の１本なににします、マッキーさん」

「んーん、何でもいいヨ」

「また、そういうことを」

「ざっとながめると、やっぱパズルゲームが多いわね」

「そおですね、ゲームボーイにおけるパズルゲームはもう定番ですから」

「でも、これっていうパズルないんじゃない。そろそろテトリス越えてほしい気もするけど」

「ハットリスばかりやって、これもう飽きたんでしょ」

「パジトノフさんものばかりじゃねぇ」

「じゃあ、どれにします１本」

「Ｆ１ボーイはどう？」

「まだサンプルロムがなくて、資料と画面写真だけなんではっきりしたことはわかんないんだけれど、いまいちＦ１って感じがしないのよね。ターボつけてしまうのはレギュレーション違反だし。見たところＦ３って感じかな」

「そういえば、ＴＢＳのインディ500とフジテレビのＦ１モナコグランプリがぶつかったけど、Ｆ１の始まる前にＴＢＳのアナがＦ１はセナが勝ったっていってたけど、これってなんかズルっていうか違反というか仁義なきというか情けなかったわ」

「天下をフジにとられてアセリがあるのかネ。でも最低なのだ。ところで今号の１本」

「どれがいいと思う」

「そおですね、ボンバーボーイってのどうです。なつかしのボンバーマンにゲームボーイ用のニューバージョンもついているのはお買い得じゃないですか」

「そおねえ」

「それから、ベリウス。これってゲームボーイではめずらしくアクションＲＰＧの本格派って感じで楽しめますぜ」

「動きがちょっとにぶくない」

「ま、そういわれればそうですが。個人の趣味もあるし」

「よし、決めた。今号の１本はブライファイターにするわ」

「無頼戦士!?シューティングゲームの」

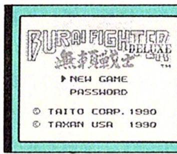
「そう、それ」

「まあ、ネメシスのロボット版って感じでスピード感もあっていいですけど、そのココロは」

「発売日が近いから」

「……………」

「どうもこれだ！ってのがないと思わない。どんぐりの背くらべで。これは爆発的に売れるソフトだというのがほしいわネ」



無頼戦士

STG 対戦用

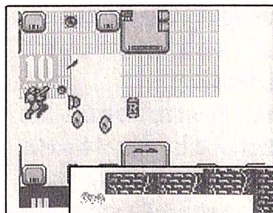
■タイトー■6月27日発売■￥3400(税込み)

ロボット版ネメシスの実力は!?

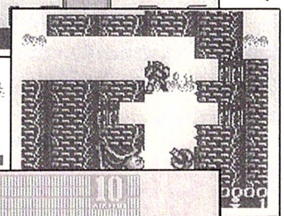
横スクロールシューティングというとすぐにグラディウスシリーズ、ゲームボーイだとネメシスを思い浮かべるけど、このブライファイターではマシンがロボットになっている点がユニーク。でも、操作はけっこう難しくなっている気がするネ。

というわけでゲームスタート時にEAGLE、ALBATROSS、ACEの３段階の中からレベルを選べるようになっている。EAGLEが１番やさしくて、武器のレベルアップも早いし、敵もあっさり倒すことができる。これがACEになると敵も固いし、敵の攻撃も熾烈になってくるのだ。

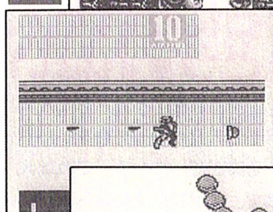
EAGLEでもけっこう難しいのでまずはここからチャレンジしよう。



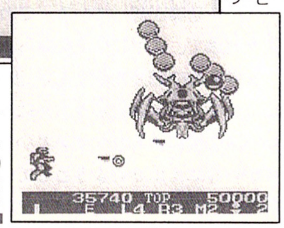
↑アイテム取ってパワーアップだ



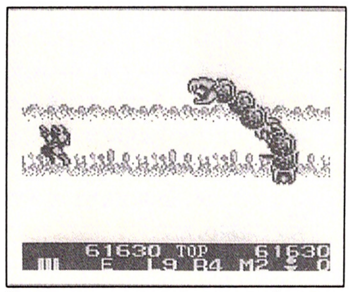
↑下へスクロールだ



↑左右にビームを撃つ



↑ステージ①のボスは目が弱点だ

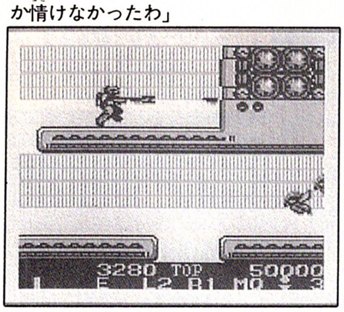


↑ステージ２のボス。こいつを撃つと２つに分裂するゾ

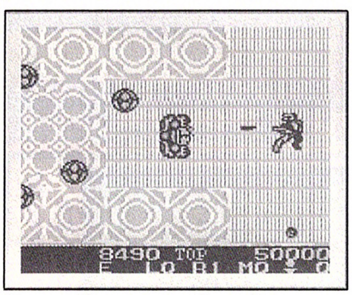
さて、このゲームは全部で７ラウンド構成となっていて上下左右４方向自動スクロールラウンドが５つと８方向任意スクロールラウンドが２つ用意されているんだ。ここがこのゲームのオリジナル。

また、シークレット・ポイントが用意されていてそこをとおると隠し部屋へ進むことができるようにもなっていていろいろ変化をつけている。

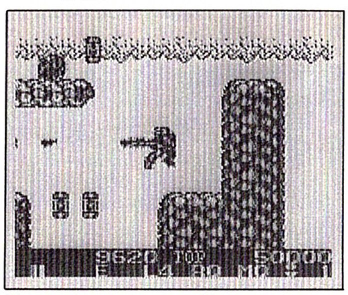
ファミコンではアイテムや敵キャラに趣向が凝らされているが、ゲームボーイでは果たしてどんなものか。ファミコンをプレイしていないのでなんともいえないが、必要十分なものは装備されている気がした。シューティングファンはぜひ１度おためしあれ。



↑行く方向を間違えると行き止りになって１体ボツなのだ



↑この中ボスクラスは後ろへ回りこんで破壊せよ！



↑ステージ３はさらに厳しい。アイテム取ってパワーアップが必要だ

ゲームボーイ新作ソフト 12本 一挙大公開

ヒッポンの新作スケジュール表を見ていただくとわかってしまうとおり、ゲームボーイがとってもゲンキなのだ。発売日"未定"が多いのがちょっと気になるけど、どこかで見たような聞いたようなヤツから、似たようなタイトル、すでにゲームボーイで2とかIIといったものまで、出るわ出るわで編集部にサンプルロムやら資料やらが山積み。そこで、今回は在庫一掃一挙大放出とあいなったのだ。

といってスペースも倍増したんだけれど、全部は紹介しきれない。んで、これまでニッポンで1回でも紹介したものは涙を飲んで割愛して、できるだけバージンソフトを紹介することにしましたです。いつ登場するかわかんないソフトもありますが、まずはご覧いただいてチョイスなどしていただければうれピーなと。

T.M.N.T

■コナミ■7月下旬発売■¥3500(税込み) ACG 1人用

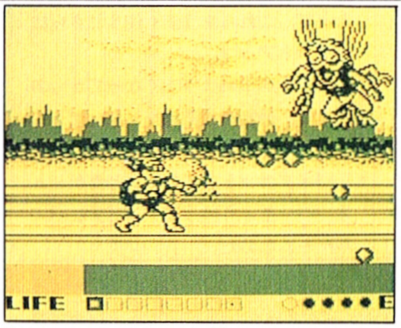
いっぷう変わった忍者アクション

パズルシューティングの「クォース」から一転キャラクターものを登場させたコナミ。新作「T.M.N.T」ってアメリカの人気アニメ（実写にもなっている）のゲーム化だ。知んない人のためにストーリーをちょっと。

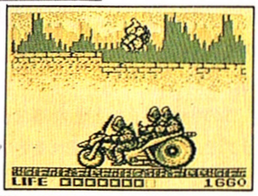
ところはニューヨーク。これは悪の組織フットクランに立ち向かう1匹のネズミと4匹の亀たちの物語なんだ。

かつて日本人の忍者だったネズミのスプリンターは生体変換液のためネズミに変身させられ、下水道で飼っていた亀たちは人間の大きさに。そこでスプリンターは巨大化した亀たちに忍術を教え、悪に立ち向かうのであった。

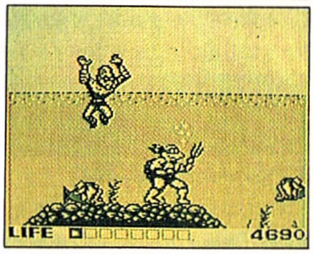
ゲームは横スクロールのアクションゲーム。武器攻撃とジャンプで出現する敵を倒していくというオーソドックスなものだが、グラフィックにリアル感があり、動きもスムーズでつい熱中してしまう。コミックも読んでみたネ。



↑BAXTER STOCKMANがおそいかかってきたところだ。シビアなアクションゲームだ



→オートバイに乗った姿がカッコイイ!?



→フットソルジャーとの戦い。対するはラファエルか!?サイのさえを見せろ!

VSバトラー

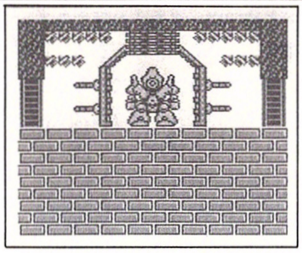
■ユース■8月下旬発売■価格未定 ACG 対戦用

2Dでプレイする、3Dでする!?

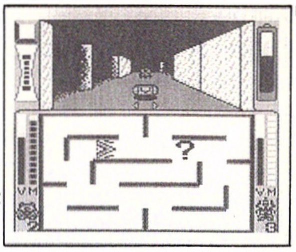
む〜ん、なんとも奇妙なゲームなのだ。写真を見ていただくとわかるが、上半分が3D、下が2Dという画面構成となったゲームなのだ。

さらにレーダーが装備されて、この迷路の中でロボットを操って、迷路内にいる敵ロボットを倒すのが目的だ。武器はパンチとミサイルエネルギーによるミサイル攻撃だ。敵パラメーターと自分のバイタリティーメーターを確認しながら攻撃しよう。特に、ミサイル攻撃は遠隔攻撃が可能なのでうまく利用したい。

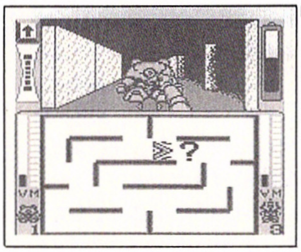
それにしても、奇妙なゲームだ。パンチしているところはボクシングみたいだし、かといってアクションとも違う気がする。レーダーを見ながら、2D見ながら、3Dを見て敵を攻撃するってとってもユニーク。でもって、このゲームにはオプションがあって、ま、これは分身みたいなもので勝手に敵を攻撃してくれるところがグー。でも、味方同士で攻撃なんてこともあるので注意。これは、ぜひ対戦モードでプレイしたいゲームだ。



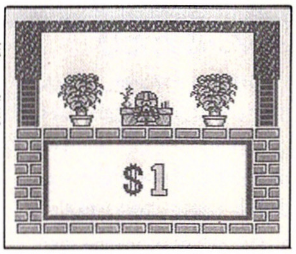
←バトルスーツに身を包んでいざ出発なのだ



←アイテムを発見したぞ。下のマップの?マークに注意!



←敵との戦闘シーンだ。パンチが決ったネ!



←敵とのし烈なバトルに勝っても獲得金はたった$1

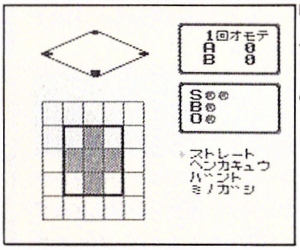
ポケットスタジアム(仮称)

■アトラス■発売日未定■価格未定 SLG 対戦用

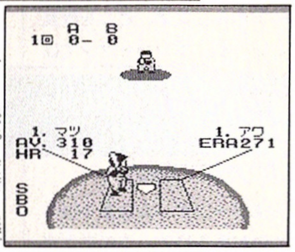
野球SLGの登場

ファミコン同様野球ゲームもこれから流行するだろうなぁ、って予感させるゲームなのである。

このゲームの特徴はピッチャーとバッターの駆け引きをシミュレートしたもので、いわゆるアクション要素は入っていない。今後増えるであろう野球ゲームの1つの方向性を示すゲームとなりそうなのだ。



←コースと球種の選択が勝敗を分けるのだ



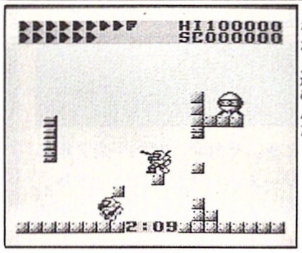
←アクション性はないのでかけ引きが重要となってくるゾ

アフターバースト

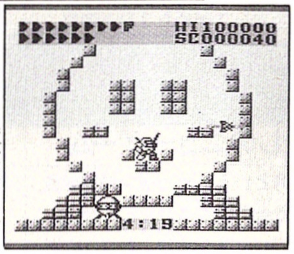
■メサイヤ■発売日未定■¥3000(税込み) STG 対戦用

過激シューティングパズルか

ブロックで構成されたフィールドで、ブロックを破壊しながら、メインコンピュータを破壊するのが目的だ。しかし、多彩な敵キャラが行く手を防害してくる。こいつらをかわしながら、ブロックの破壊しかたでクリアが変化してくる。全30面構成で10面ごとにデカキャラが出現。パズルモードと対戦モードがインプットされているのだ。



←ブロックの破壊方法を考えながら進むんだ



←下にある丸い物体が破壊すべきメイン・コンピュータか

パイプドリーム

PZG 対戦用

■BPS■7月3日発売■価格未定

水漏れはダメなのだ

あのプロディアにも似た「パイプドリーム」は、水の流れよりも早くパイプをブロックに設置していくという水道屋さんパズルゲームなのだ。

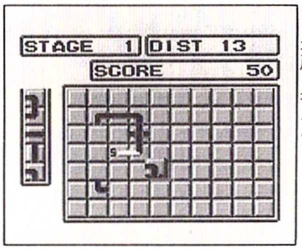
パイプは縦、横、十字、それぞれの方向に90°曲った4種類の計7種類がそろっている。

この中でポイントとなるのが十字パイプで、これに水が流れるときは直進するのでパイプをうまいこと連結させて、十字パイプがクロスして水が流れるようにしたい。これが高ポイントテクニックで、ボーナスが獲得できるんだ。

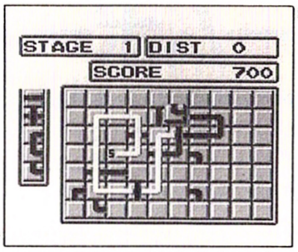
このほかにも「一方通行パイプ」、「タンクパイプ」、あらかじめフィールドにある「ボーナスパイプ」などがあって、これらをうまく使うとさらにポイントアップ。

と、まあこれはうまくなってからのことで、最初は水漏れをしないようにパイプつなぐことで精一杯。

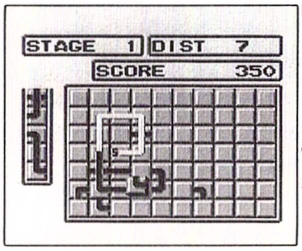
パイプカットしてしまうと即ゲームオーバーというけっこうシビアなパズルゲームなのだ。



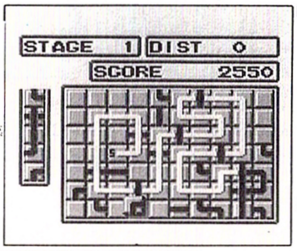
↑つなげられないパイプの置き場所を考えよう



↑不必要なパイプは外へ置いてつながるパイプを出せ



↑できるだけ長くつなげることがポイントなのだが…



↑よくつながったがとうとうアウトとなってしまった

キャデラックII

PZG 対戦用

■ヘクト■8月下旬発売予定■￥3300(税込み)

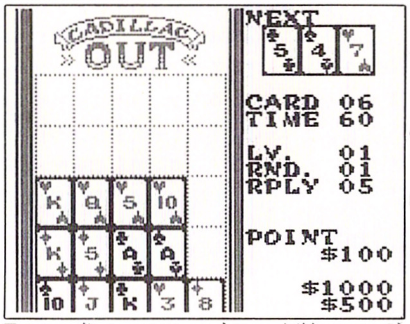
テトリスの次はコレ

ファミコンではいち早くお目見えしている「キャデラック」の2番目ということでII？かな。

このゲームを一言でいうと、トランプのポーカーとテトリスをミックスしたゲーム！

上からブロックの代わりにトランプカードが落ちてくる。このカード3枚でストレートかスリーカードかフラッシュを作ればその3枚のカードは消えるわけだ。Ⓑボタンを使うと落ちてくるカードと次のカードを入れ替えることができる。これもテクニック！

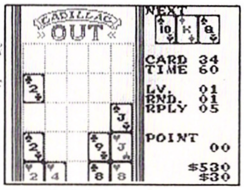
でも、考えているほど楽ではなくて、最後にカードが残ってしまうあたり、これはテトリスより単純にして難しいゲームといえるのかもしれないのだ。



↑♡4枚のフラッシュが決まった瞬間なのだ。次に出現するカードが左上に表示されているゾ

〔役〕	まいすう
ストレート	3,4,5まい
フラッシュ	3,4,5まい
ストレート　フラッシュ	3,4,5まい
スリーカード	3まい
フォーカード	4まい
ロイヤル　ストレート　フラッシュ	5まい

↑ゲーム説明モードも入っているのだ



↑次に出るカードと入れ替えがきくのだ

ボンバーボーイ

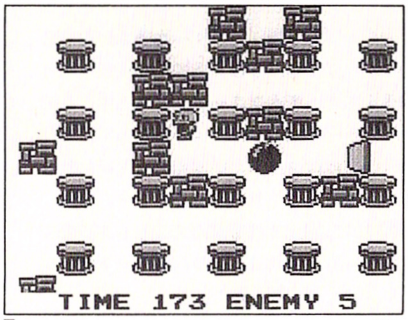
ACG 対戦用

■ハドソン■8月下旬発売予定■価格未定

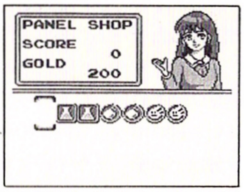
ボンバーマンふたたび

なつかしのボンバーマンが、ゲームボーイ用にアレンジされたのがボンバーボーイだ。ハドソンでは、ユーザーがつまりキミたちがプレイするゲームボーイの時間を1回10～30分と読んで、この時間に見合ったボンバーボーイが誕生したのである。では、どこを改良したのかというと、ボンバーマンではアイテムを取って成長していったんだけれど、ボンバーボーイでは最初からアイテムを買う形をとって、成長の時間を短縮したのであった。その分エリア構成で難度を保っている。

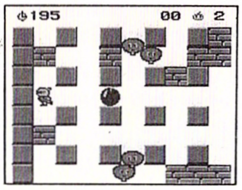
でも、30分以上やる人のことも考えてしっかりなつかしのボンバーマンも入っているあたり抜け目なく、1本で2度おいしいのだ。



↑これがニューモードのボンバーボーイだ。基本は同じだが、アイテムを買ってプレイするのだ



↑アイテムを買っているところだヨ



↑昔なつかしいボンバーマンなのだ

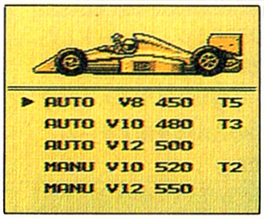
F1ボーイ

SPG 対戦用

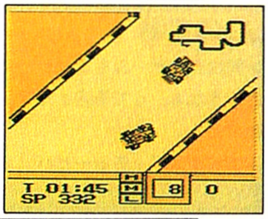
■アスク講談社■発売日未定■価格未定

気分はセナか中嶋か

モータースポーツゲームには3Dものと2Dものがあるけど、このF1ボーイは上空からながめた2Dものだ。置線やコーナーに強いマシンをセレクト可能で、すでに本物では禁止されているターボ車もあるようだ。ゲームボーイにもF1ブーム到来しそうだ。



↑ゲームボーイにしてはグラフィックにも力が入っていてグーだネ



↑フェニックスの市街地コースでのバトルなのだ。チェッカーはまだ遠い!?

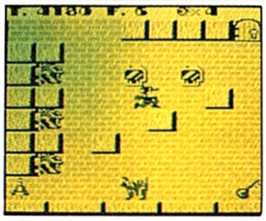
ソロモンズ倶楽部

PZG 対戦用

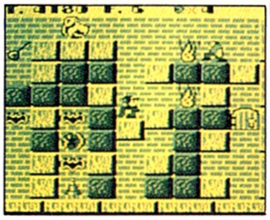
■テクモ■発売日未定■価格未定

昔むかしのニューゲーム

86年7月というとヒッポンの創刊当時、そんな昔に発売されたFCゲームの1つに「ソロモンの鍵」というのがあったとさ。それが、突然平成2年になってゲームボーイにリニューアル。火球の術なんかを使って鍵を取って進んでいくアクションパズルだ。



↑カギは右下にあるが、はたしてどうやってとったものか?



↑アクション性がけっこう高いので考えてばかりもいられないのだ

パズニック

PZG 対戦用

■タイトー■発売日未定■価格未定

頭使ってブロック消滅

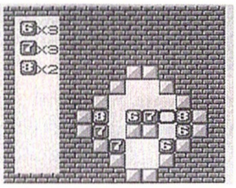
ゲームボーイの出現でパズルゲームにスポットが当たるようになって、パズルファンにはグッドグッド。

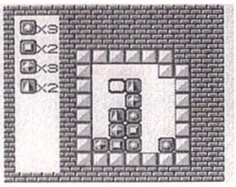
いろいろ出現するうちにパターンができあがってきているネ。

このパズニックは同種類のブロックをひっつけて消していくパターンなのだ。

ブロックは横移動と落とすことはできるけれど、上げることができないところがミソ。積み上げてあるブロックの下のブロックが消えれば、上のヤツはストンと1ブロック分下へ。

同種類のブロックが偶数だったら楽なんだけど、奇数のときは頭を使う。3個だと、2個くっつけて消しちゃうと1個残ってアウト。だから、どうでも3個消さなければならない。こんなブロックが2種類も3種類も出てくるともう頭の中は爆発寸前となってしまう。





ベリウス ローランの魔獣

RPG 1人用

■サミー工業■発売日未定■価格未定

戦士はベリウスを討てるか

とある海沿いの半島にローランという平和な地があった。この地に突然出現したのがベリウスという魔獣。こいつが、魔物たちを操り人間に襲いかかってきた。ベリウスは3匹の魔獣を生み出し配下とし、自身はどこかに姿をくらませてしまったからさあ大変。魔魔物は暴れ出すわ、魔獣は動き出すわ、悪の権化ベリウスはいないわ、こりゃどうしたらいいんだ。

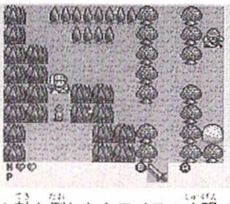
と、そこに現れました勇敢な少年戦士。4つのシナリオを乗り越えてベリウスに迫るアクションRPGなのだ。

スタート時にすでに剣を携えているので、さっそくフィールドで戦おう。

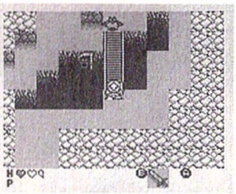
そして敵を倒したり、宝箱を開けることによってアイテムを取得してパワーアップしていくんだ。

アクションRPGファンにとっては待ちに待ったソフトだネ。

アクションRPGなので、モンスターと戦わないとレベルアップしない。逃げてばかりでなく、果敢にアタックしよう。



↑敵を倒したらアイテム出現！



↑ダンジョン内はシビアな戦いが！

GO! GO! TANK

ACG 対戦用

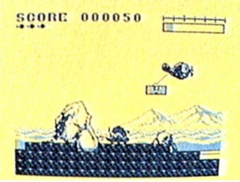
■コピアシステム■発売日未定■価格未定

タンクの通り道を作れ

左から右へ移動するタンク。でも、その先には段差がいっぱいあって段差の壁にぶつかってしまうと方向転換してしまう（1キャラ分の段差ならＯＫ）。

そこでキミはプレーン（飛行機）を操って余分なブロックをすくい上げたり、落としたりしてタンクの道を作って進めていくんだ。

パズルゲームの要素もあり、対戦モードにするとカーチェイスも楽しむことができるこれまでにちょっとないゲームだネ。



↑プレーンでブロックを釣れ！

まだまだ続々竹の子なのだ

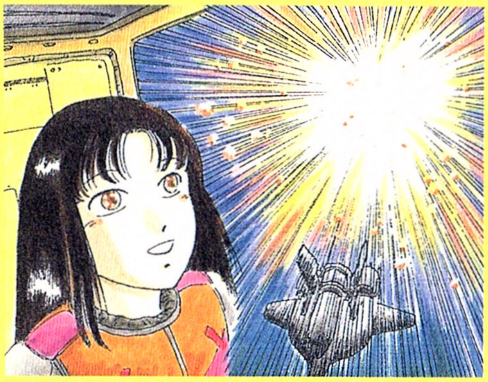
というわけでページを倍にして対応したけれど、まだまだ紹介しきれないゲームがいっぱいある。ビリヤードゲーム「サイドポケット」もあるし、くにおくんのテクノスジャパンからはあの「ダブルドラゴン」が出る。Ｆ１ものでは「Ｆ１ボーイ」のほかに「Ｆ１レース」もリリースされているし、「Dr.マリオ」という「テトリス」＆「マリオ」のパズルゲームも、スクウェアの「ＳＡＧＡII」も12月に登場する予定。

魚が主人公だから「うおーズ」というダジャレタイトルのついたゲームとか、ゴーストバスターズも2が出るし、じゃじゃ丸も、プロレスもというわけで、ゲーム界の仁義なき戦いが熱い。これはこの夏、ちょっとゲームボーイとサイフから目が離せませんな。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

太陽系ラリー激闘日記⑥



ゼップIIIから発射されたミサイルが迎撃されるのと、波動ウェーブがバリアで弾き飛ばされるのはほぼ同時であった。すでに敵は第2弾の波動砲を放っていた。バリアを力ずくで破ろうという魂胆である。それを敏感に察知した千里とゼップIIIはバリアを張ったまま船体の角度を変えた。そのため、照準がずれる。

ボクは誘導装置のスイッチをオンにして光子力ミサイルを発射した。光子力ミサイルはその名のとおり推進装置に光子力が使われているため、大抵の迎撃システムを突破できる。しかし、めちゃ高価なのでさすがのゼップIIIにも2基しか搭載することができなかった。

敵の波動ウェーブがゼップIIIをかすめた瞬間、かなた前方で宇宙空間に打ち上げ花火のように炸裂する火花が見えた。千里もディスプレイから目を離し、ウィンドウごしに肉眼でこの光景を眺めていた。

「きれい」つぶやく千里は恍惚の表情だった。

「きれいだ」ボクも攻撃の手を休め見入った。

しかし、ブラックドックはまだ生き延びていた。どうやら急所はさけたようだ。残りの波動砲が火を吹いた。

ボクは条件反射のようにもう1基の光子力ミサイルの発射ボタンを押していた。第3の波動ウェーブが襲ってきた。ゼップIIIのバリアはそのウェーブをはじき飛ばしたが、と同時に音もなくバリアが割れた。今度狙われたらダメージを受けるな、と思いながらもボクと千里の目はかなたにあるブラックドックから離れなかった。数分後、さきほどにも増して鮮やかな火花がはじき飛んだ。

「たまや～」とボクがさけぶ。千里も負けずに「かぎや～！」。こんなときの千里はただのミーハー。

それから間もなく、満身創痍のブラックドックから「見逃してくれよお」の白旗通信が届いた。

「タフなやつだなあ、まだ生きてるよ、見逃してやっか」とボクがいうと「いーじゃん」と千里。

ボクと千里はこの後、ラリーを放棄し、そのまま銀河をめぐるハニームーンに旅だった。

以後、太陽系ラリーは中止になったということを太陽風の噂に聞く。

（おしまい）

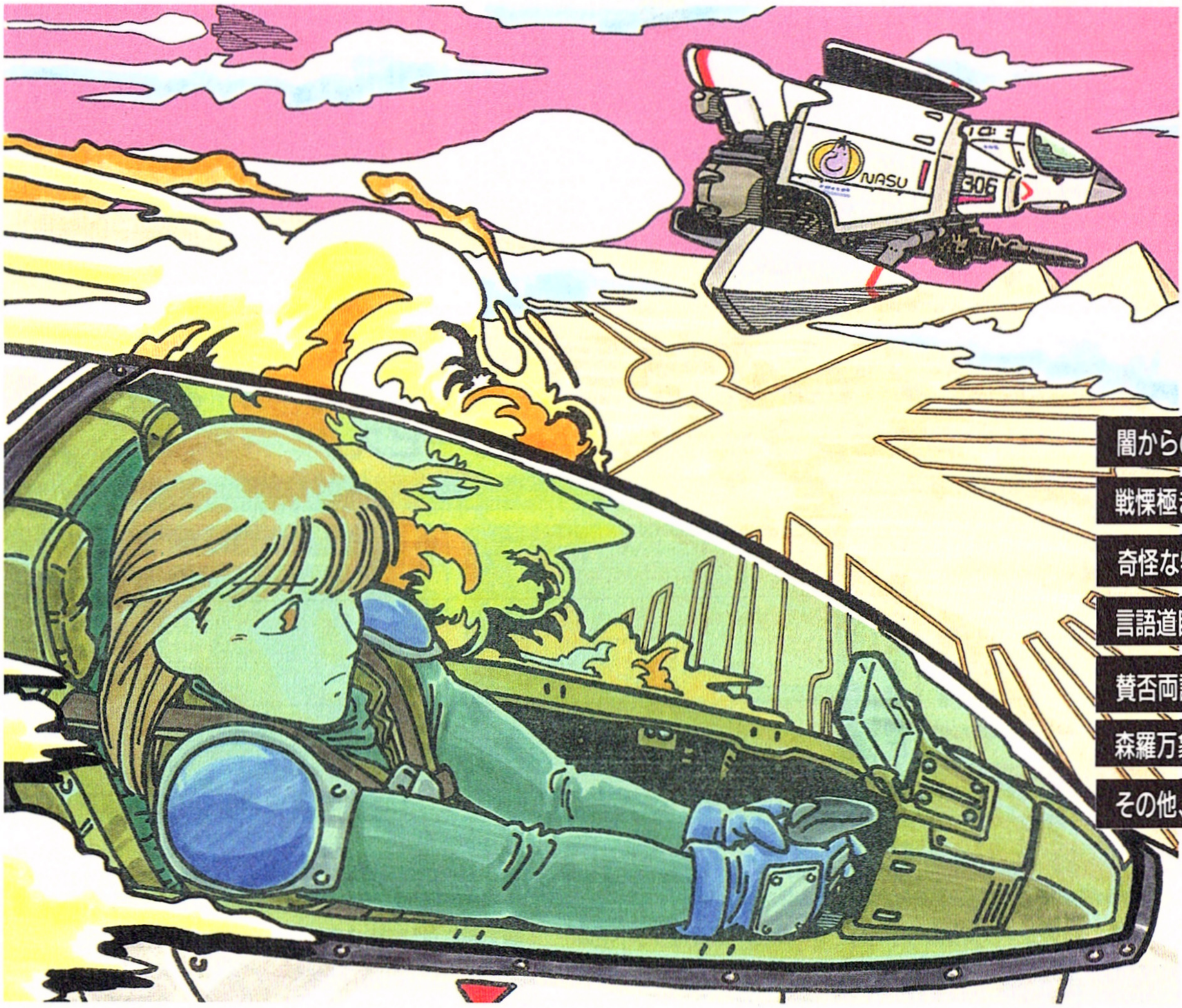


任天堂 ファミリーコンピュータ™
RPG
疾風
怒濤
世界を蹂躙する青銅の兵団紅蓮の
炎舞いあがる聖地に
民族の魂が揺れるとき誰よりも熱い血を持った男だけが
聖石の謎に近づける
BLOODY WARRIORS
FAMICOM FAMILY
東映動画より1990年秋発売予定
TDF-94 希望小売価格（消費税抜き） 6,200円
2M+64KSRAM+64KSRAMバックアップ付
ブラッディ・ウァリアーズ
シャンゴーの逆襲
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル
©東映動画・ゴッホ今泉
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

BUG-BOY CLUB

ゲームファンの価値観をバッサリ変える企画コーナーが必本にはあります。その名は言わずと知れたBBC。いかに気持ち良く、どれだけ楽しく読んでもらえるかを徹底的に追求しました。たった10ページの読み物ですが、とてつもない喜びが味わえます。

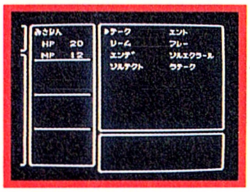
BBCは質問します。この楽しさどうですか？単行本並みの品質をどう思いますか。



- 闇からの恐怖ディープダンジョン！
- 戦慄極まるPC&ゲームボーイ！
- 奇怪な物語、さとみのへんなもの！
- 言語道断連続の流行語ウイザード！
- 賛否両論の親方的存在、紙コンッ！
- 森羅万象をテーマにする投稿写真！
- その他、義理人情あふれる企画満載！

Vol.13

FCから、PC、GBまで



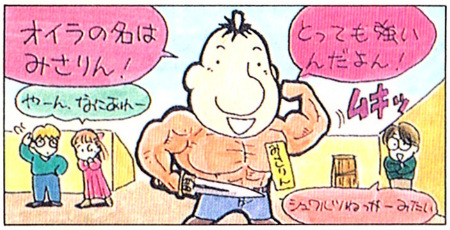
いきなりレベル24になるぞ!!

敵と戦わずに逃げるだけ、あッとゆー間にレベル24!

SOFT 5

FC ディープダンジョンIV

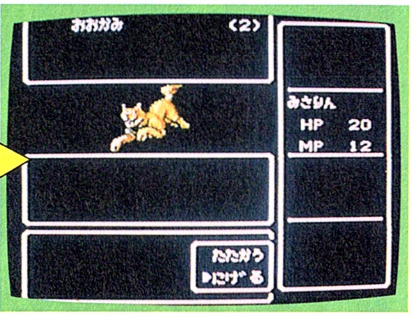
長野県の原田特派員からは、とても便利でビックリなお得ネーミング技が送られてきたぞ! この情報によると、主人公の名前を"みさりん"と入力するだけで、レベルをイッキに24まで上げることができるというのだ。こいつを利用すれば、ゲーム序盤にムダな経験値稼ぎをする必要がないので、ゲームがサクサク進みとっても楽チン! これからD.DIVをやろうかな、とゆー人はぜひとも試して欲しいぞ。



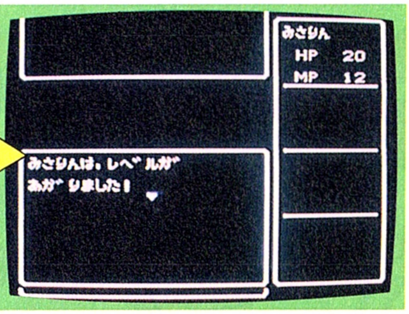
①名前を"みさりん"にする



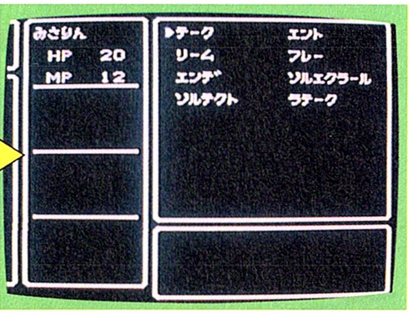
②敵と会ったら逃げるだけ



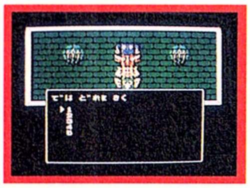
③なんとレベルが24に



④魔法もこんなに覚えてる



➡①まずは、主人公の名前を"みさりん"にしてゲームをスタート。②そのまますぐ町の外へ出て、敵と会うまでウロつく。敵が出てきたら、戦わずにすぐ逃げよう! ③なんと! 経験値も入らないのにレベルが24になる。④魔法だってこんなに覚えている。こりゃ本当に便利な技だぜ!!



チェックマンの部屋でサウンドテスト!!

いたれりつくせり、チェックマンの大サービス!!

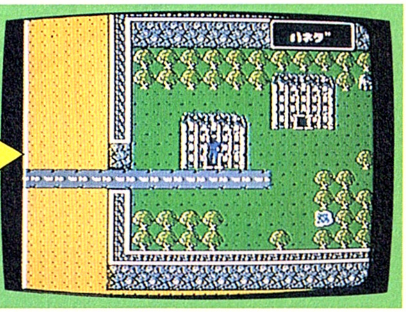
SOFT 2

FC 女神転生II

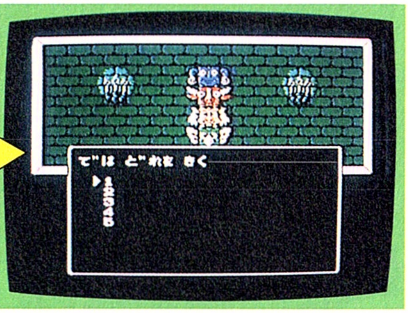
福島県の佐藤特派員から、サウンドテストモードを発見ッ! とゆー情報が送られてきた。まさか、『女神転生II』のようなRPGに、サウンドテストが隠されていようとは!? でも、あのカッコイイBGMが全5曲も聞けるなんて、本当に嬉しい情報だよね。それにしてもチェックマンて、セーブはできるは、テレポートはできるは、本当に便利な奴だぜ。

IIコンの✚ボタン右上とA・Bボタンを同時に押す

①部屋へ入る瞬間に入力



②サウンドテ～スト!!



⬆①チェックマンの部屋へ入り、画面が一瞬暗くなったときに、左のコマンドを入力しよう! ②曲が1～5まで選べる画面になる。✚ボタンの上下で選曲、Aボタンでサウンドスタート。あの名曲? がお手軽、簡単にいつでも聞けるのだ!!

★**特ダネ賞にはソフト5本** すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★**スクープ賞はソフト3本** なかなかスルドイスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★**ニュース賞はソフト2本** 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★**努力賞にはソフト1本** なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★**おまぬけ賞は特製バッジ**  おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

情報満載!!

大ワザ・小ワザ・おまぬけワザも、みーんなまとめてメンドーみるぞ！

死んだ仲間が生きかえる！

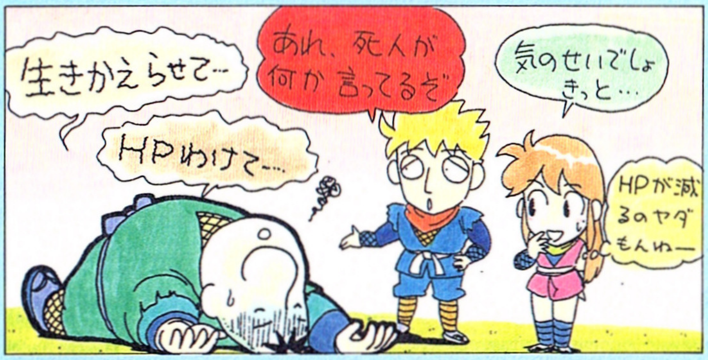


仲間のＨＰを奪ってしまおう

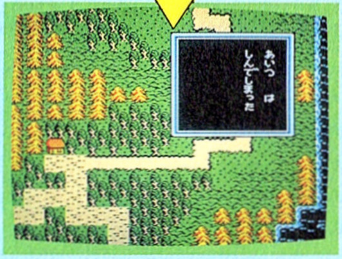
PC 影狼伝説 SOFT 2

敵との戦闘がアクションだし始めはＨＰも少ないので、とっても死にやすい。けど、いつでも生き返らせる方法がある！ 報告は鳥取県の竹内特派員。生き返らせる場所へ行かなくてもいいし、お金も全然いらないっ！ これなら安心して戦闘に挑むことができるぞ。

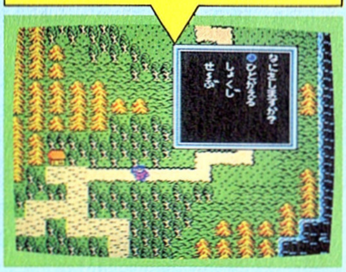
ただし、このときにひとつだけ注意することがある。生き返らせるためには他の生きている仲間から、ＨＰを分けてもらわなくてはならない。つまり、仲間のＨＰが減っちゃうってこと。また、仲間のＨＰが１のときにこの技を使うと、なぜか10まで回復してしまう。



❶仲間が死んでしまった



❷MAP上でウィンドウ開く



❸死んだ仲間にカーソル移動



❹やった!! 生き返ったぞ！



↑❶仲間が死んでしまったら、❷ＭＡＰ上でウィンドウを開く。❸"ひとかえる"を選んで、死んでいる仲間にカーソルを合わせよう。❹Ⅱコントローラーの上とＡボタン押しながら、Ⅰコントローラーのボタンを押すと、生き返るのだ。生きていた仲間のＨＰを分けてもらったので、３人ともＨＰが少ないはず。すぐにＨＰを回復しようっ!!

一瞬で全忍術を全員習得！



未熟者でも忍術を使える！

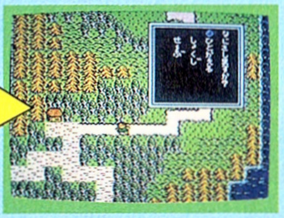
PC 影狼伝説 SOFT 2

お得な技をもうひとつ。なかなか身につかない忍術を全員まとめて、すべて覚えてしまおうという技！ フィールド上ならどこでもできるので、ゲームスタート直後にも可能だ。始めてすぐにバシバシ忍術を使ってしまおう！ 報告は、佐賀県の牟田特派員だ。

❷コマンド入力



❶ウィンドウ開く



❸全員忍術習得！



↑❶マップ上でＡボタンを押し、ウィンドウを開く。❷そのままⅡコントローラーの下とＢボタンを押しながら、Ⅰコントローラーの上とＡボタンを押す。❸全忍術を習得だ

真チャンピオンを目指せ！



一味違うスペシャルゲーム

PC キングオブノカジノ SOFT 1

裏ゲームともいえる、スペシャルゲームができる！ という情報は、北海道の原田特派員から送られてきた。15店のカジノをめぐり、５人で優勝を争う。優勝すると、カジノをもらえるぞ。

－－KING of CASINO－－

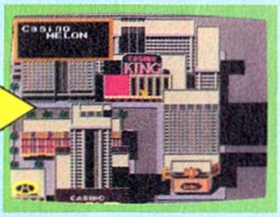
❶パスワード入力



❷裏ゲームの説明



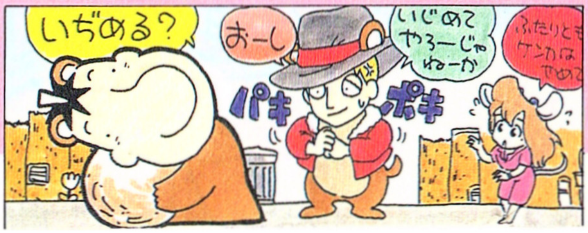
❸15の店から選べ



↑❶コンティニューでゲームを始め、上のパスワードを入力。❷お姉さんがスペシャルゲームの説明をしてくれる。❸15店のカジノから好きな店を選んで、ゲームスタート!!

次号のお題 チップとデールの大作戦

『わんぱくダック』に続く、カプコンの新作『チップとデールの大作戦』。お得意のノリのいいアクションだ。技のほうも、ノリノリのやつを待ってるぞ。





いろんな状態でスタートしちゃおう!!

全13コのパスワード。どれもこれも、レベルは高い！　……ケド、バグも少々!!

GB レッドアリーマー魔界村外伝

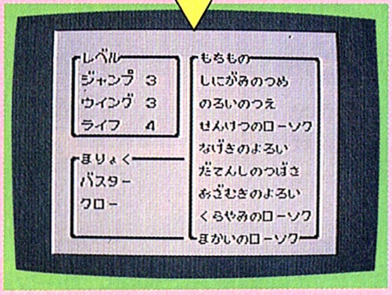
パスワードのあるゲームは技の宝庫。おもしろい言葉を入れると、ゲームが始まっちゃうなんてことがざらにある。しかも、そのつど主人公の状態も変わってきたりして…。

そんな13コのパスワードを見つけてくれたのは、山口県・五十嵐特派員。詳しい内容は右の表を見てくれればＯＫ。中には、かなり先のステージに進んでいるのに、レベルが低すぎて後がツライ、なんてものもあるのだ！

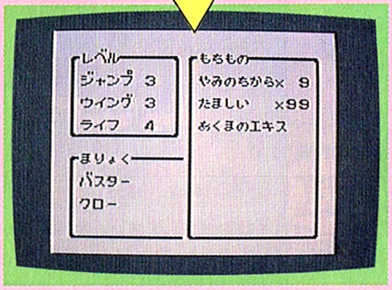
❶表を見てパスワード入力！



❷もちものがハミ出てるぞ！



❸たましい、なんと99コ!!



↑❶右の表を参考にパスワードを入力してみよう
❷❸レベルや魔力、もちものなどほとんど最高!!

パスワード	ジャンプ	ウイング	ライフ	やみの力	たましい	その他のもちもの
ああああ―いいいい	1	1	3	×9	×10	のろいのつえ　他
ああああ―ここここ	2	1	2	×9	×14	だてんしのつばさ　他
ああああ―つつつつ	1	1	3	×9	×2	あざむきのよろい　他
ああああ―とととと	1	1	4	×9	×3	まかいのローソク　他
ああああ―はははは	2	1	2	×9	×6	まかいのローソク　他
ああああ―ふふふふ	2	1	3	×9	×7	くらやみのローソク他
あかあか―あかあか	1	1	3	×3	×90	のろいのつえ　他
あおあお―あおあお	1	1	3	×1	×74	せんけつのローソク他
あかいな―たたかう	1	1	3	×3	×77	まかいのローソク　他
しししし―しししし	2	1	3	×3	×46	くらやみのローソク他
しししし―すすすす	2	2	4	×3	×45	あざむきのよろい　他
ふつうふ―つうふつ	2	1	2	×8	×25	しにがみのつめ
くあへへ―ははきな	3	3	4	×9	×99	まかいのローソク　他



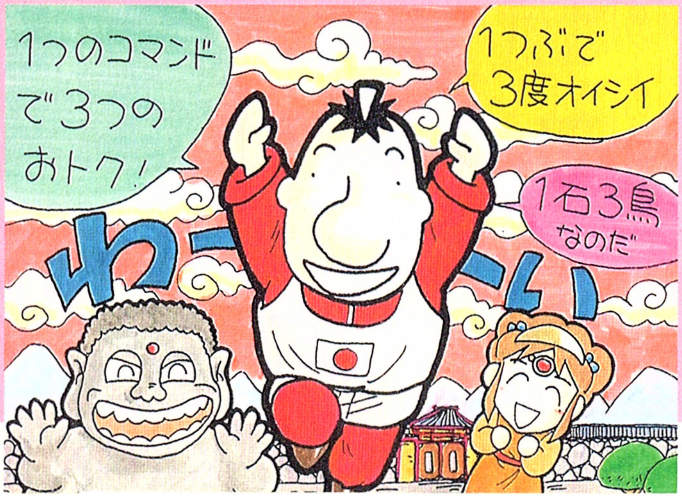
面セレ&80人でクリアも近い!!

アイテムだってどっさりあるし、ヘタッピくんもエンディングを見れる……かな!?

GB スーパーチャイニーズランド

面セレ、残り80人、そのうえアイテムたんまりという、思わずニンマリしちゃうコマンドを発見！報告してくれたのは、青森県・宮田特派員。面セレはもちろん、1-1から8-4まで自由自在にセレクト可能。しかも、そのステージ前までに出てくるアイテムを全部持ってる！　こりゃ、お得でっせ～!!

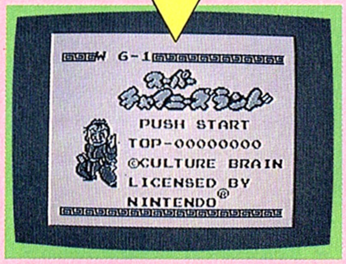
✚ボタンを上、上、下、下と押し、A、B、A、Bとおした後、Aを押しながらスタート



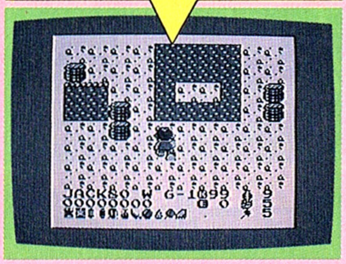
❶ここでコマンドを入力



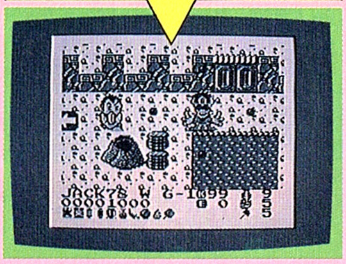
❷やったぜ！　面セレだ



❸スタート直後から80人



❹アイテムも惜しむな！



↑❶タイトル画面で、左上のコマンドを入力しよう。❷画面の左上に面セレクト表示が出現。✚ボタンで行きたい面を選択。❸❹ジャックは80人。しかも、アイテムもどっさりあるのだ!!

ステージセレクト



違う面へぶっ飛びましょう！

SOFT 2

GB デッドヒートスクランブル

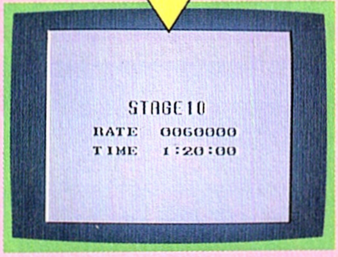
あっ！　という間に最終面にも行けてしまう面セレクト技を発見してくれたのは高知県・山路特派員だ。タイトル画面でコマンドを入力するだけで、全10ステージの中から好きなステージへ行くことができるようになるんだ。もう、どうしても先へ進めないーっ！　とか言っている人は、どんどん使ってね。いきなり最終面を選んでも別にいいけど、そう簡単にはゲームクリアなんてできないぞ！

Bを8回、Aを8回、行きたい面から1引いた数だけB、スタート

❶コマンド素早く入れろ

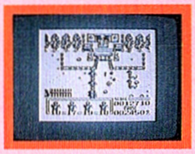


❷もうこんな所に来た！



↑❶タイトル画面で、右側から走ってくる2台の車がピタッと止まったら、上のコマンドを入れる。❷すると、いきなり5面にも6面にも最終面にも行けてしまうのだ

ハードモード発見



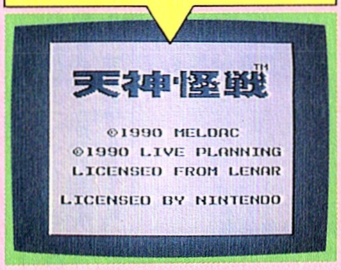
プロを目指すならこれでクリア

SOFT 1

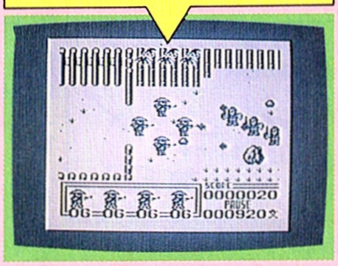
GB 天神怪戦

戦国時代を舞台に進むシューティングゲーム、『天神怪戦』のハードモードが見つかったぞ！　見つけてくれたのは、静岡県・水本特派員。いつもなら簡単によけることができる敵の弾が、この技を使うと2倍近くの速さになってしまうんだ。近ごろのシューティンクじゃものたりないと豪語している人や、一度クリアしてしまった人などは是非やっててみてください。

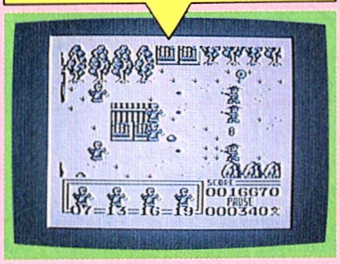
❶ここでコマンド入力！



❷は、速い　速いよ〜！

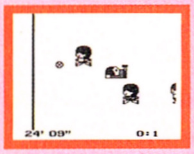


❸こ、この面も速い



↑❶タイトル画面がでてきたら、✚ボタンの左とAボタンとBボタンを同時に押し、パッとはなしてスタートボタンを押す。❷❸すると、いつもより速い弾が飛んでくるのだ

チームが選べるぞ



日本ばっかじゃイヤだよぉ

SOFT 1

GB サッカーボーイ

沖縄県・難波特派員から、チームセレクト技が届いた。普通、1プレイを選ぶと日本チームでしかゲームすることができないけど、この技を利用すると違うチームが選べて、ゲームができるようになるんだ。おためしあれ！



❶敵さんを決めたら…

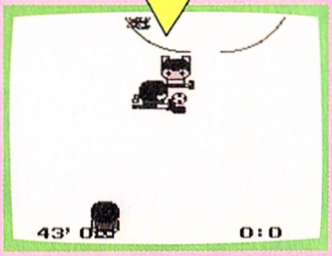


←❶相手チームを選んだら、❷Bボタンとセレクトボタンを押しながら✚ボタンを動かす。❸違うチームでゲームできる

❷自分も決めろ！

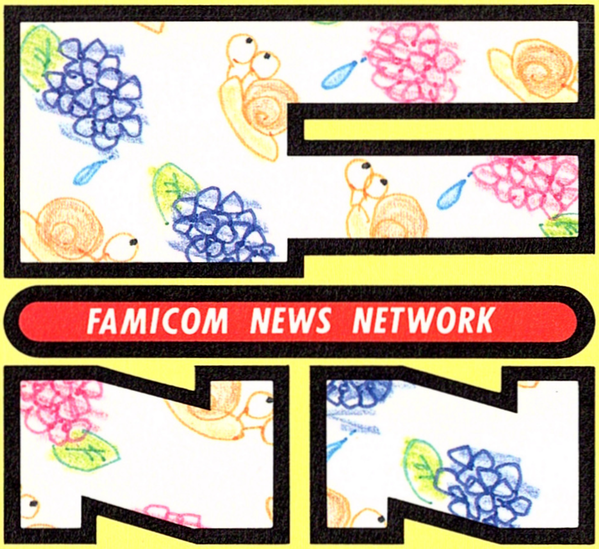


❸選べて良かったぁ





♪も〜い〜くつ寝〜る〜と〜夏休み〜、と今から心ウキウキさせている人はいないかな？　そんな人は特ダネを見つけてもっとウキウキしよう。必本に載ったらもっとウキウキで最高じゃん。



↑神奈川県・たかもりみよちんの作品だよ。時事ネタと言いましょうか、季節ネタと言いましょうかピッタリなのがポイントよね。

雨がどっさり降ると心がしゅん。FNN読んで明るく行こ♥

北海道地区を除いた全国のみんな、カビ生えてるかな～？おフロのカビには除菌剤を、心のカビにはFNNをねっ♪笑ってさっぱりすれば、心はいつも北海道。梅雨なしよ♥

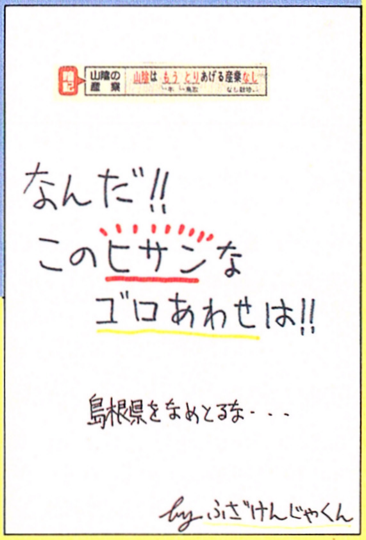


最近関東から外に出てな～いさとみの へんなもの発見伝

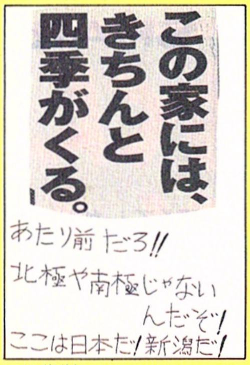
さとみの担当で～す

優秀

↑島根県・ふざけんじゃくん

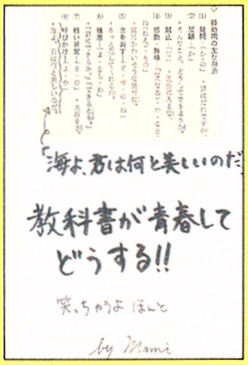


でも覚えられたじゃない。要はインパクトよね。ほ～らほら怒んないの。さとみなんかど～んな悪口言われてもへっちゃらよ。心が大きいんだから。(編編部注：大～ウソ)



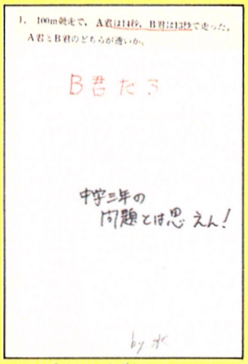
↑新潟県・アリアッパン

♨でもうちの会社には春が来ません。いつも冬なんです。日本なのに…。東京なのに…。さとみの心も冬です。しくしく。でも冬好きだからいいや。



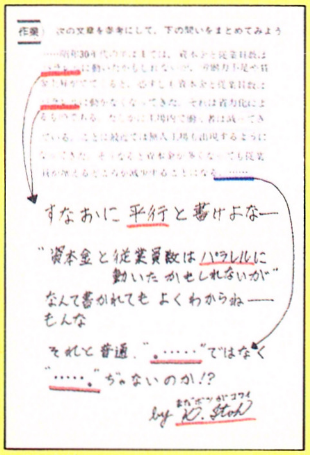
↑京都府・まみ

♨青春できるのは若いうちよ。若人の教科書だからこそ青春できるんじゃない。カルチャーセンターの教科書に、青春という文字は見当たらないわ。



↑兵庫県・朱雀氷

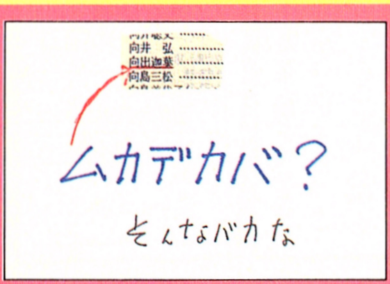
♨な～にコレ。この文を英訳せよってヤツ？ま～さか高い金払ってわざわざ買った数学の問題集に載ってたわけないよね。天下の中3生だもんね。



↑青森県・K・ITOH

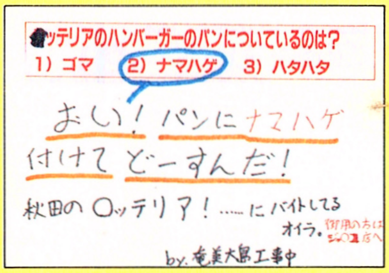
♨なんでも英語で書けばいいと思ったら大まちがいだわ。スキーだってパラレルターンは素直に平行回転って言うべきよね。

今号の珍名さん



↑東京都・鹿山広沢

♨バカぢゃないよ、カバだよ。下から読んだらバカデカム。馬鹿で噛む、馬鹿でCOME…。本当は何て読むの？



↑秋田県・奄美大島工事中

♨秋田の〇ッテリア!! 郷土カラーどっぷり!! パンを保存しとく冷蔵庫にはナマハゲがいっぱいなのね!!

今号のキキチガイ　人間→いんげん

A「人間とは何だーっ!!」B「野菜だ!!」静岡県・ジョッカーアキラ ♨それじゃあ黒須だっつーの。野菜になりたくてもガマンした方がいいぞ。なんてったって当分戻れないんだからさ。

 さとみ：最近会社でUFOキャッチャーが流行ってるの。戦利品はすべてさとみの所へ来るのでさとみの机の上、中、下、ぬいぐるみだらけよ。コレどーしたらいーと思う？

Vol.3からVol.12までのネタ総決算だっ!!



新シリーズ開催記念！

認★定★語★辞★典

さぁ今回はいつもとちがうぞ／ FC流行語認定語辞典の再登場だぁっ!! マイレージシステムが発動されてた頃の総まとめだよん。優秀と思われるネタだけを拾って再編集したのだ／ もともとは1度採用されたモノだから、基本得点は1Pにするよ。あしからず。

あ(ア)行

アール・ピー・ジーのキャラ〈RPG〜〉(名)何を着ても同じに見えてしまう人。
静岡県・マリエラの星(Vol.10)

アンクルホーン(名)赤面症。
東京都・さまちゃん(Vol.10)

イジェクト〈eject〉(名・動スル)それまでくっついていた物が分離すること。「あのカップル——したんだって」
静岡県・ジョッカーアキラ(Vol.3)

イヴ〈EVE〉(名)背の高い人。
沖縄県・なすか(Vol.4)

イム・る(動五)不吉な夢を見ること。
東京都・船津歩(Vol.8)

インビンシブ・る(動五)障害物を飛び越すこと。
広島県・田口ひろゆき(Vol.12)

インビンシブル(名)キャンピングカー
新潟県・ぼのぼののあたま(Vol.12)

エンカウンター〈encounter〉(名)出逢い。
奈良県・LEIRA16世(Vol.11)

エンディング〈ending〉(名)卒業式。「——まで泣くんじゃない」
宮城県・やりぃヤクルト(Vol.4)

か(カ)行

ガーデンブルグ(名)女子校、女子大、女子寮など、女性しかない場所。
愛知県・岡戸孝宏(Vol.8)

かいしんのいちげき【会心の一撃】(名)まぐれあたり。「よく、あんな問題わかったな」「なあに、ただの——さ」
宮崎県・ペギラ(Vol.6)

がくしゃ【学者】(名)本でヒトを殴る人。「さとみちゃんは、スーパーモンクから——に転職した」
東京都・白石めぐみ(Vol.12)

カティノ〈KATINO〉(名・動スル)ほんの少しだけ寝ること。仮眠。
兵庫県・朱雀氷(Vol.9)

キャラクターメイキング〈character-making〉(名・動スル)出産。
石川県・海皇(Vol.4)

ぎんのめがみぞう【銀の女神像】(名)一部の人にしか、その価値がわからないこと。「芸能人のサインは——だ」
神奈川県・けんじゃさん(Vol.11)

コマンド〈command〉(名)電話番号。
群馬県・キカイダー河野(Vol.7)

こわれたアイテム(名)用済み。
三重県・勇武僧魔(Vol.10)

さ(サ)行

Sa・Ga・る(動五)上がること。「時給——・ったんだって？」「ああ」
東京都・SWAT(Vol.8)

ザキ(名)殺し文句。
愛知県・投稿BOY(Vol.6)

しのオルゴール【死のオルゴール】(名)殺人的なひどい歌をうたう人。オンチ。
神奈川県・ニャアくん(Vol.3)

しょりそくど【処理速度】(名)反応の速さ。反射神経の良さ。
東京都・瀬理香(Vol.10)

せんが【線画】(名)地味なこと。
東京都・ねりー・まーく(Vol.10)

そうりょのじゅもん【僧侶の呪文】(名)なぐさめや、はげましの言葉。
東京都・樹羅由紀(Vol.6)

そしてよがあけた【そして夜があけた】ひと段落ついたときに使う言葉。
愛知県・やまおさ(Vol.7)

そんな…ひどい【そんな…酷い】相手に「はい」と言わせるために使う言葉。
京都府・岩崎プル(Vol.7)

た(タ)行

タイトルがめん【タイトル画面】(名)第一印象。
神奈川県・いかづちのあっこ(Vol.3)

ただのしかばねのようだ【ただの屍のようだ】無視された時に使う言葉。「返事がない。——」
神奈川県・1UPきのこ(Vol.5)

トルネコのおくさん【トルネコの奥さん】(名)商売上手。「あそこの八百屋さん——ねぇ」
新潟県・馬超の弟子(Vol.8)

な(ナ)行

ぬいぐるみ(名・動スル)猫をかぶること。
愛知県・仏今(Vol.12)

のろいのアイテム【呪いのアイテム】(名)肌身はなさず持ち歩いている物。
東京都・ねりー・まーく(Vol.9)

は(ハ)行

パッケージ〈package〉(名)服。「はやく——着けなさい／」
愛知県・かどやん(Vol.7)

バラモス(名)中間管理職。
愛知県・獣炎(Vol.12)

ビーボタン〈B・button〉(名・動スル)キャンセルすること。「ドラクエVの予約——するよ」
広島県・まっく(Vol.11)

ひかりのたま【光の玉】(名・動スル)皮や衣をはぎとること。
栃木県・湊きゃろる(Vol.5)

フィールド〈field〉(名)外。「天気のいい日ぐらい——で遊びなさい」
愛知県・かどやん(Vol.6)

フライングマン〈FLYINGMAN〉(名)使い捨て。
宮崎県・望月いおり(Vol.12)

ベルボイ(名・動スル)密封すること。
宮城県・やりぃヤクルト(Vol.5)

ま(マ)行

マイキャラ〈MY・CHARA〉(名)意のままに操られる人。
茨城県・サクセス(Vol.7)

マカニト〈MAKANITO〉(名)こどもには有害だが、おとなには全く無害なこと。富山県・けにいブルー(Vol.5)

マシンご【マシン語】(名)一般人にはぜんぜん意味のわからない言語。
東京都・酔ったイキオイ(Vol.11)

まほうつかい【魔法使い】(名)勉強は得意だが、体育だけはニガテな子。
静岡県・テドンかつどん(Vol.5)

まほうつかいのじゅもん【魔法使いの呪文】(名)文句。いやみ
佐賀県・ちょこ・例徒(Vol.8)

マホト・る(動五)他人のハートを奪うこと。「あの人に——・られたのよ」
愛知県・まんめ(Vol.5)

ミスリルのせんしゅ【ミスリルの船首】(名)バンパー。「岩にぶつかって車の——がへこんじゃった」
栃木県・Gちゃんの飛空船(Vol.10)

ムーンゲート〈MOONGATE〉(名)停留所。京都府・岩崎プル(Vol.12)

メッセージスピード〈message Speed〉(名)しゃべる速度。
岩手県・ぽふぽふ(Vol.10)

メトロイド(名)かぶりもの。
京都府・やの助(Vol.9)

メガドライブのコントローラー(名)あつかいづらいこと。
静岡県・ジョッカーアキラ(Vol.7)

めのうのつりばり【瑪瑙の釣針】(名)現実逃避。
福岡県・グラスノスチ猿吉(Vol.9)

や(ヤ)行

ゆうしゃ【勇者】(名)仲間が集まると、やたら指揮り(造語)たがるヤツ。
富山県・美味しんぼ(Vol.11)

ら(ラ)行

ランシー・る(動五)単独行動をする。
滋賀県・アブラハムIII(Vol.5)

ロトのよろい【ロトの鎧】(名)おさがり。
埼玉県・川原麻音(Vol.4)

♨以上で認定語辞典2は終了。次号からは平常どおりだ。そして夜があけた。

今号のキキチガイ ポーカー➡校歌

A君「じゃーさ、どれが一番得意なの？」 B君「やっぱポーカーだね」 A君「歌のことじゃないよ…」
奈良県・LEIRA16世 ♨ハーピーは校歌を歌った。赤松は学生時代が懐しくなった。金子にはこうかがなかった。

魔人金子：またエリクサーかよっ／ たまにはオニオン出せよなっ!! それはそーとこのモンスター、出現パターンがへんなんだよな。ツインファミコンだと1匹も出ねーの。

B U G ★ B O Y ★ C L U B

♪ドキドキすること、やめられな〜い！



おまぬけモンスター

まだまだ続くおまぬけモンスター。今回はけっこうグレードが高いぞ。こんなおまぬけモンスターを集めてゲームを作ったら、きっとおもしろいだろうな。



それは、あま違いだっつーの！

三重県・勇武僧魔



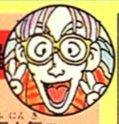
手には折詰めがほしかったかな。

東京都・ちゃい三又



岩手県・ドラゴンライダー

松っちゃんの部屋



ハロー・エッブリボディ♪
あっこれ、その大昔あった超不人気コーナー"ベストヒットBGM"のイントロだ！　必本100号記念の企画用にバックナンバー読んでいたらつい思いだしてしまった。んな事どうでもいいのだけれど。
今回はビートルズ。このてのハガキ来るなと思っていたんだけど、ヤッパシ来る来る。あんまし来るから打ち止めねって、意味を込めて贈ります。絵が素敵！



大阪府・ハタ坊

ムチャな投稿をしていると、常連と言えども黒旗を振るぞ。

まさか、パンツの中にでも隠してたんじゃないだろうな。



富山県・美味しんぼ



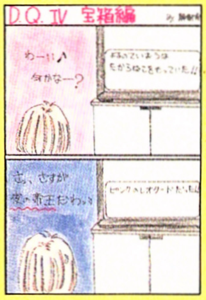
鹿児島県・こうずまひでき

大阪と東京における、商人の違いを見ているようだね。



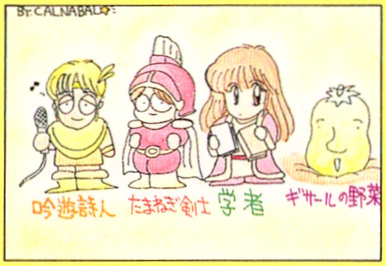
石川県・孫悟飯

その昔、ものさしのことを30cmのものおきと言った人がいるぞ。←オマエだオマエ！



宮崎県・静御前

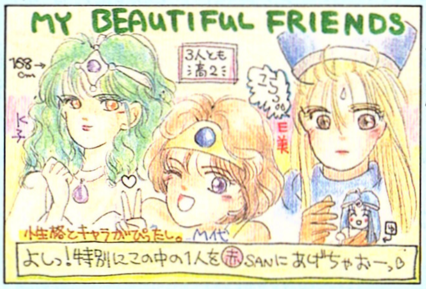
宝箱の中に、大切に隠していたわけね。他にもアブナイものを持っていそうだぞ。



神奈川県・かるなばる

まさにピッタリなキャスティング。さとみちゃんの学者はちょっと強力だぞ。両手に事典でも持たせたら無敵といえよう。黒須がギザールの野菜じゃ、でぶチョコボが逃げちゃうよな。

必本かばあガール



北海道・ゆーきゃん

それじゃあね、オイラはE美ちゃんをもらっちゃおうかな。生物だから、なるべく早めに届けるようにね。ヨロシク!!

FC座右の銘

やれ打つな 敵が手を出す足を出す（某RPG）　三重県・つぢゆうき

発売予定 近づくたびにまた延期 まるであなたは蜃気楼のよう（某野球ゲーム）　熊本県・サンダーライガー

寝ない子は育てる（RPGキャラ）　兵庫県・はあくんだよ

たとえ火の中 海の中（FFIII）　奈良県・LEIRA16世

仏の顔もIIIまで（燃えプロ）　佐賀県・宮崎あきら

あ、下へシュート！（ウィザードリィ）　山梨県・籠連獅阿

今号のキキチガイ　なつかしい➡はずかしい

友人宅でアルバムを見ていた時。友人「なつかしい写真、見せてやろうか？」オレ「どーせまた、電車の中で隠し撮りでもしたんだろう…」友人「…。」愛媛県・CAR-2　好きなんだから…。

アイルトン赤松：いよいよＦ１がヨーロッパラウンドに突入！　これからは２週間おきに見れるかと思うと、ウレシクってたまらないのだ。でも、月曜の朝がツライんだよな。

もうすぐ夏だ！　海だ！　元気に投稿だ!!

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん

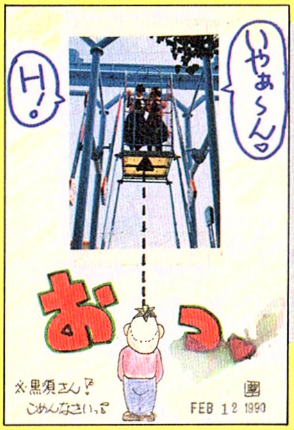
これはガララニョロロの店か？



こんな間違いなんて、本官許さないニョロよ

➡愛知県・まんめ

♨この作品は、JICC必本のFNNじゃなく、宝島のVOWって感じ。思わず、常連の吉村智樹、お前にはしょーがないからシール！　と言いたくなっちゃう!?



こいつぁーたまら…んっよだれが。あっ鼻血が。ぶっオナラも

⬅山口県・夢野華里

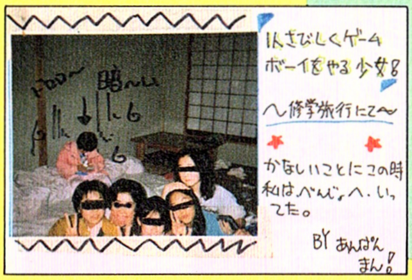
♨「ごめんなさい」なんて、とんでもないっすっ！　しかと、御馳にあがらせていただきます！　もーちぃっと露出がオーバーだったら、今夜のおかずになった…。あっ、金子の生き霊がオイラに取り憑いたな！　まったく、なんてことをいいなぁこの角度から見た感じ。げっ体が金子のものになったよっ。



お下品ネタでも許したくなるピカ1作品

♨こりゃっ！　おまーら!!　なんばしとっかねっ！　あまりにも下品、あまりにもおもしろすぎるじゃなかとねっ！　投稿写真のコーナーが求めていた動きある作品として、ほめてつかわす。苦しゅーない。近こー寄れ。じゃが、目の前で「愚かな牛乳の滝」を披露するでないどぉ！　つーことで、これからも益々の精進に励むよう心してなされ。この黒須、次の作品に期待してますぞ！

⬅兵庫県・はあくんだよ



ひとりGB楽しむ子、もしや、座敷わらしじゃあるまいな!?

⬅神奈川県・あんぱんまん

♨GBを買ってから、この部屋に孤独好きな少女がいるような気がする。うむ、ワシには見える！　つーことで、写真左に全身ピンクの衣装をまとった少女がいるのだが、おわかりかな？　楽しそーにGBをやっておる。けして悪い霊じゃない。みんなかまってやれ！　可愛そうーじゃん。

キキチガイスペシャル



♨私の名は喪黒福造じゃなくて、キキスペ。人読んで笑うセールスマンでもなくて、笑わせるお笑いコーナー。今回のお客様は、赤魔道士をオカマ同士と聞き違えた不幸な人です。そんな人たちの心の隙間をお埋めするのが私の仕事です。ホォーホホホ。ところで、オカマ同士って、いったいどのようなカップルなのでしょう。やはり、ミミズのような雌雄同体の持ち主なのでしょうか？　奇怪なり。

⬆東京都・ばくはつ五郎

好き嫌い物語

またもや、キキスペが余分なスペースを取りくさってからに！　2号連続で来なかったから安心していたのに、不意をつかれたわ！　気合い入れてこ。

スーパーダライアス➡好き

しりとりのとき、同じ言葉でかえせるから。

京都府・みらん

カエル➡嫌い

ゲロゲロだから。

愛知県・山口寛憲

Like➡好き

和訳したらこうなった。

東京都・酸斗配夢

クォース➡嫌い

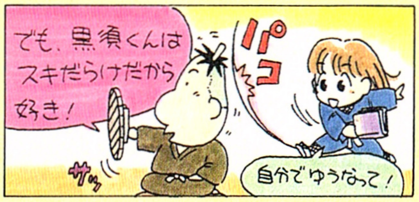
ゲーセンのを初めてやったとき、シューティングと聞いていたので、思いきって連射しまくった。そしたら100円ソンをした!!

静岡県・ジョッカーアキラ

塚原卜伝➡嫌い

スキがないから。

東京都・船津歩



今号のキキチガイ　**ぬーぼー➡女房**

中学生A「オレ、ぬーぼーほしいなぁ」中学生B「まだはえ～よ!!」　愛知県・かどやん　♨オイラ、「ぬーぼー」大好き！　良質なエアインチョコがたまらんのです。将来「女房」をもらうんなら、中身が良質な人を選ぶようにしよう。

プツくろす：愛車のミニがはじめてぶっこわれちまった。それも、夜中の3時。翌朝には知人に助けてもらったんだけど。これでまたオイラの生活費が修理代になるのねーっ。

B U G ★ B O Y ★ C L U B

マーニャVSアリーナの最終決戦大特集!!

THE対決ダイジェスト



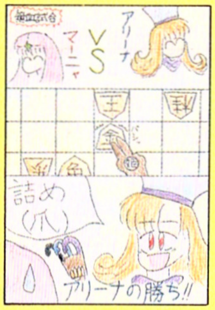
やっぱし最後は仲直りかな。でも、こんなあっさりした決着でいいのでしょうか？ まいーか（アリーナ） まーな！

兵庫県・ゆい坊太



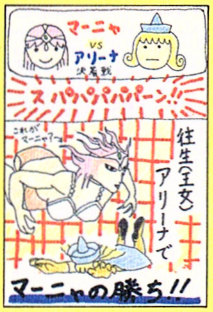
いいなあ、このシンプルな絵にストレートなオチ。最後の決戦に将棋を選ぶなんて、さすが王将（王女）アリーナ！

大阪府・井村須古男



ぜんっぜん似てない2人の顔がやけにオカシイ！ 特に、下の宙に浮いてるマーニャ。でも何かに似てるような気も…

北海道・引田天空



ひ～～～！ こりゃ壮絶な闘いだぜ。アリーナをバラバラに切りきざんでのにさわやかな笑顔のマーニャがコワイ……

宮崎県・望月いおり



本日のメインエベント！(10点)

5号からの黄金(?)シリーズ、ついに終結!! アリーナが蹴り、マーニャが舞う!!



10号で、このシリーズに決着をつけた人には10点やるっていったら来た来たハガキが。30枚以上は来たね。で、その中から選ばれたのがコレ。オチの『お姉妹!』は他にもあったけど、『マニャマニャよ!!』がグッドでした。

群馬県・かくれDQ

うぐぐ…目にきてるぜ。しかもダブルで。ぬくぬく見てるのはオイラだけじゃないぞ。この本見てるやつらもだ!!

大阪府・りびあちゃん♡



まいった。こんな決め技があったとは。でもこの技って、やっぱし胸を使うのかなあ？ だとしたらいいなアリーナの奴。

鹿児島県・ひらひら



いよいよ新しい得点合戦"バトルロイヤル"スタート!! めざせキング!!

GO!GO!バトルロイヤル

第1回・成績優秀者はアナタ

★1位……10P
群馬県・かくれDQ

★2位……7P
兵庫県・はあくんだよ
静岡県・ジョッカーアキラ

★4位……6P
愛知県・まんめ
富山県・美味しんぼ
宮崎県・望月いおり
三重県・勇武僧魔

★8位……5P
大阪府・りびあ
東京都・ちゃい三又
山口県・夢野華里
神奈川県・たかもりみよちん
鹿児島県・こうずまひでき
石川県・孫悟飯
神奈川県・あんぱんまん
鹿児島県・ひらひら
宮崎県・静御前
大阪府・井村須古男
兵庫県・朱雀氷
東京都・ばくはつ五郎
北海道・引田天空
大阪府・ハタ坊
兵庫県・ゆい坊太
北海道・ゆーきゃん
島根県・ふざけんじゃくん
神奈川県・かるなばる
奈良県・LEIRA16世
岩手県・ドラゴンライダー

★27位……4P
青森県・K・ITOH ほか6名

●審判のおことば●

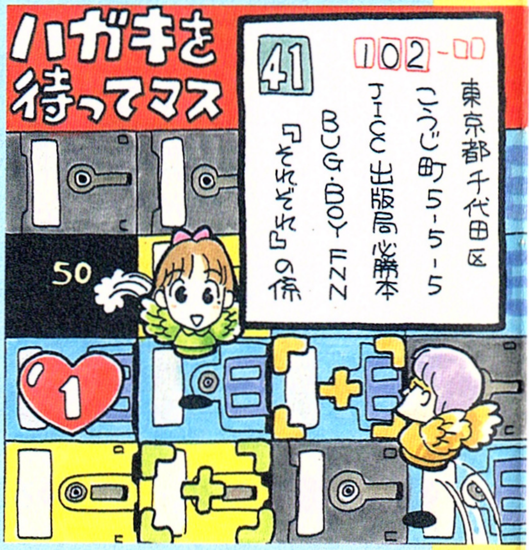
今回の1位、かくれDQは対決ダイジェストでアリーナとマーニャの戦いに結着をつけ、10P獲得、1位に輝いたわけだ。しか～し、まだまだ第1回、すべての人平等にキングになるチャンスがあるのだ。バトルロイヤル出場者諸君!! ガンバってくれたまえや～!!

各コーナーの得点

コーナータイトル	得点	コーナータイトル	得点
紙コンアトランダム	5	へんなもの発見伝—優秀	5
投稿写真ジャーナル	5	へんなもの発見伝	4
流行語ウイザード—絵ネタ	5	好き嫌い物語	3
流行語ウイザード—文章ネタ	3	キキチガイスペシャル	5
対決ダイジェスト—メインエベント	8	今号のキキチガイ	2
対決ダイジェスト—絵ネタ	5	FC座右の銘	2
対決ダイジェスト—文章ネタ	3	タイトル模様	5

募 集

新しくバトルロイヤルが始まったんだね。おもぴろいネタを投稿してくれればちゃ～んと載せます!! ガシガシ投稿してバトルロイヤルキングを目指しましょう。なあに、下手な鉄砲も数撃ちゃ当たるよ。

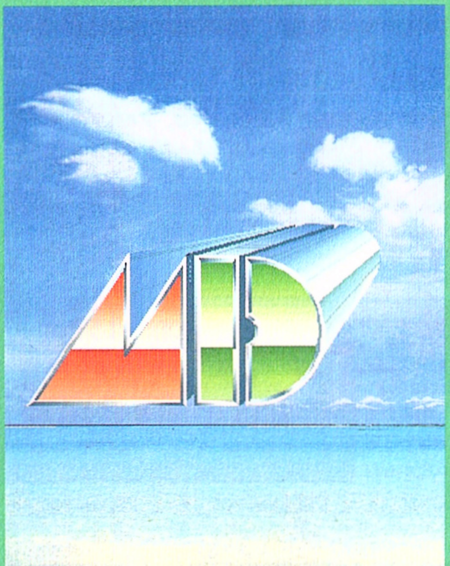


ＪＩＣＣ出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

メガドライブのすべてII

ファミコン必勝本編集部
セガ・メガドライブクラブ編
定価1200円

絶賛発売中！

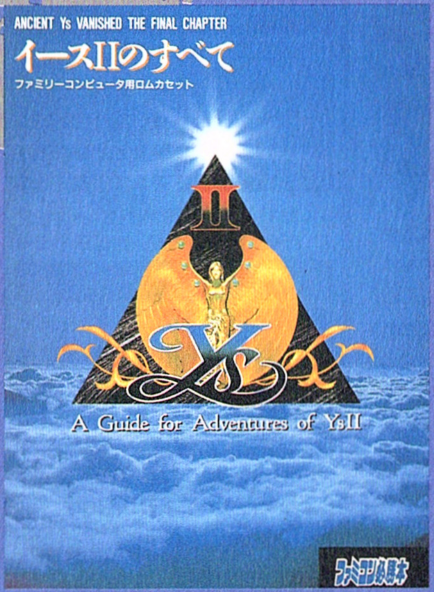


「ファンタシースターIII～時の継承者」「ソーサリアン」「ヴァーミリオン」、メガドライブ最新ＲＰＧ注目作品を徹底解析。「サンダーフォースIII」「フェリオス」他、シューティングゲームのデータも完璧だ。そのほか、「スーパーモナコＧＰ」「マイケルジャクソンズムーンウォーカー」など、未発売ゲームの先端情報も満載だっ！

新作ゲームの厳選データを満載し、登場！

7月4日発売

魔の元凶ダームを打ち倒すまで！　勇者アドルの冒険のプロセスのすべてをこの一冊で。



夢よ、魔術よ、幻よ！　君の耳にとどくか？　勇者アドル、魂の叫びが…。

ランスの村からの旅立ち。廃墟ムーンドリアの扉を開き、ラスティーニ廃坑の隠された通路をあばく。ノルティアの凍てついた風を、バーンドブレスの焼けた岩肌を越えて、彼方サルモンの神殿へ……。

名作の誉れ高き「イースII」ファミコン移植版に最大限の敬意を表し、本誌編集部が総力をあげて解析した、完全データブック！　ページをめくる度に、あのＢＧＭが甦ってくる。そんな迫真の内容です。

ファミコン必勝本編集部
定価680円

イースIIのすべて

PC Engine club

ROM²はいい。
今回紹介する「うる星やつら」を見たら、
きっと、みんな、そう思うに違いない。
ああ、ROM²持っててよかった♡

VOL. 61

NEW SOFT IMPRESSION

うる星やつら——STAY WITH YOU——

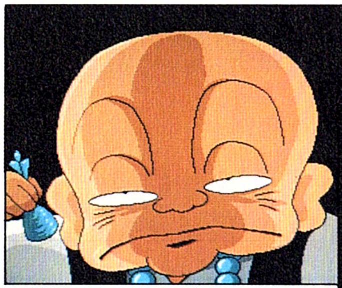
★これはAVGではない。デジタルコミックなのだっ!!

画面構成や操作方法を一見すると、まるでコマンド選択式のAVGのように思えるんだよね。ところがどっこい(おっと、死語か!?)、この「うる星」はAVGじゃないんだよ。

それじゃあ、いったい何なのかってーと、"デジタルコミック"とゆーまったく新しいジャンルのソフトだったりするのだよ。

AVGみたいに、ナゾを解くためにマップをあっちこっち移動、なんてことをする必要がほとんどないんだ、これ。そーだねぇ…、うん"ユーザーも参加するアニメ"ってな感じなんだ。いわゆる"ヒッカケ"もないし、純粋にストーリーの流れを楽しむソフトなんだよ。声優さんもテレビシリーズのまんまだしね。ファンにとっては、タマらんぜい、これって。

ストーリーは4部構成で、けっこう時間がかかるからね(私は最初、一晩かかってしまった)。ソフトの性格上、先を急ぐことはムイミだし、ゆっくりじっくり楽しむことにしよーぜい。



→一応"アドベンチャーゲーム"のスタイルをとってるけど、つまることはないと思うよ。ストーリーを楽しむゲームだからね

←要所要所では、フル画面のグラフィックが出るんだ。にしても…、コレはインパクトあるよなぁ



★あたるをとりまく8人の女の子

さてさて。うる星と言えば、女の子である。この「STAY WITH YOU」でも、あたるをとりまく女の子が、次々に誘拐されるとゆーミステリー仕立てになってるんだ。

そこで。シュミに走った登場人物の紹介なのであります。あたると、8人の女の子ね。もちろん、面堂終太郎や錯乱坊、テン、因幡くんも登場するけど、ヤローなんかどーでもいーもんね。わはははは。ま、あたるは主人公だから、一応、紹介しとくけどね。

この8人のうち、了子ちゃん以外の7人が誘拐されちゃうんだよね。あたるの目的は、この7人を助け出すこと。まぁ、コマンドを順番に入力してけば、どんどん話が進むから安心だけどね。



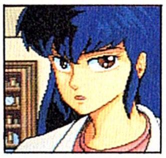
←もちろん、ヤローも登場するけどね。どーでもいーやね

藤波竜之介



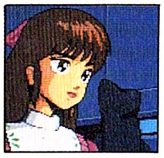
浜茶屋"海が好き"再建のために友引高校購買部に親父とともに住み込んでいる。男として育てられケンカが強い。"ぶらじゃあ"に憧れているのだ。声は田中真弓。

サクラ



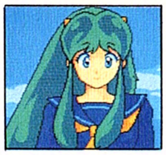
友引高校の保健の先生。巫女さんでもある。女の子とゆ一年じゃないけど…。霊能力はかなりのものだけど、今回は占いだけなのが残念。声は鷲尾真知子。

面堂了子



あの終太郎の妹の女子中学生。性格は兄に輪をかけてすさまじい…。終太郎に黒メガネがついているよーに、了子ちゃんには黒子がついている。声は小山茉美。

ラム



うる星のヒロイン、鬼族の娘。宇宙人であるが、母星がどこにあるのか…、私は知らない。テレビシリーズ最終話は、よかったよねぇ、ホント。声は平野文。

諸星あたる



うる星の主役は、ラムではなく彼だった。初期作品にはラムが登場しないものもあるし。面堂から、顔と財産を取るとあたるになるってのは名言だね。声は古川登志夫。

三宅しのぶ



元あたるの恋人。面堂が登場するまでは、ラムとあたるの取り合いをやってたんだよ。得意技は"お手机"なんだけど、今回は見せてくれない。残念。声は島津冴子。

弁天



ラムの幼なじみ。エアバイクを乗り回す。短気でケンカっぱやいとこなんざ、江戸っ子だね。竜之介との一戦は、うる星史上屈指の名勝負であった。声は三田ゆう子。

おユキ



ラムの幼なじみ。海王星の女王さまなのである。気品があるのである。が、性格は…。今回のグラフィックでも、一番根性が入っていると思う。声は小原乃梨子。

ラン

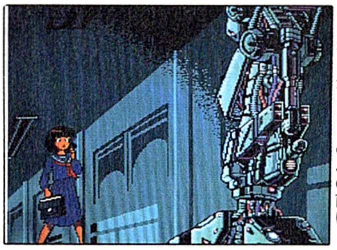


ラムの幼なじみ。ラムに復讐するために友引高校に転入した。ラムと同じ星出身なのに、ツノがないのはなぜだろう？ カンペキなぶりっこである。声は小宮和枝。

★消えたしのぶを追え！

物語は、夜の友引高校から始まる。当番で残っていたしのぶが帰宅しようと廊下を歩いていると、怪しい影が…。翌朝、温泉マークからしのぶが行方不明だと聞かされたあたるは、ラムと一緒に校内を調べる。保健室、購買部と情報を追い、しのぶが誘拐された現場を突き止めた。そこには、しのぶのカバンとナゾの足跡が…。カバンにはダイヤモンドと、あたる宛の挑戦状…。あたるとラムは足跡を追う。

てな具合いに、ストーリーは進行する。とにかく、会話は音声だし、グラフィックはがんばってるし、「ラムのラブソング」は聞けるし（レコード持ってるけど）、ROM²って、いいなぁ。



←帰宅が遅れたしのぶの前に…



←まず温泉マークから情報収集



↑相変わらずのあたるである。男の鑑である



↑購買部で"しのぶのカバン"を発見!!



↑どうやら犯人とお茶を飲んでいたらしい



↑しのぶを誘拐した極悪人は終太郎なのか!?

★ゲーム内ゲームもあるぞ！

「ただ単にストーリーを追っかけてくだけじゃ、つまんねぇ」ってゆーわがままでぜーたくなヤツもいるかもしれんな。安心しておくれ、しっかりゲーム内ゲームもあるからね。

面堂邸では、あっち行ったりこっち行ったりAVG風だし、海王星のおユキさんの部屋では15パズル（説明、いらないよね？ それとも、最近のヤツは、知らないのかな？ GBなんてない昔は、遠足の友だったんだけどね。あまりに懐かしくて、コツをすっかり忘れちまった）が楽しめるんだ。

ストーリーのクライマックスでは、10の部屋を行き来する、わりと本格的なAVGになるんだぞ。



←海王星のおユキさんの部屋の奥。あやしい…



←おお、懐かしの15パズルではないか



↑へっへっへ、楽勝だぜ（10分ぐらいかかったけど…）。他の絵柄もあるとよかったのにね



←面堂邸では、普通のAVGもできますです

★舞台は異次元にまで！

ストーリーは完全なオリジナルだから、原作やアニメを知らなくてもだいじょーぶだよ。ま、知ってた方が楽しめるのは間違いないけどね。

物語は友引高校から始まるわけだけど、とーぜん、そこで終わるわけがないよね。面堂邸から海王星、異次元にまで騒動は広がっていくのだ。

うる星の魅力は、スラップスティックな大騒ぎだよね。だけど、この物語はドタバタで終わるわけじゃない。ラストのあたるはなかなかカッコいーし、感動的でさえあるからね。



←最初の舞台、友引高校。あれ、3階建てじゃなかったっけ？



←校内では、教室、購買部、保健室、校長室などに移動可能だ



←友引高校内の体育倉庫。ここで重要な手がかりが…



↑重要容疑者、面堂終太郎を捜し面堂邸へ。ファンにはおなじみの"ひょっとこ像"



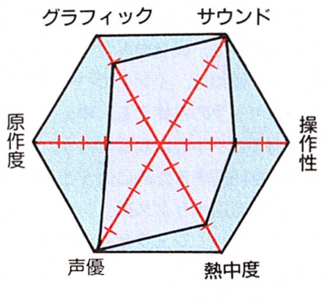
←舞台は友引町から海王星へ。事件はさらに続くのである

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	6月29日
価格	¥6500（税抜き）
メディア	CD-ROM
ジャンル	デジタルコミック
ACT	4

文／北枕獲

キャラクター、奇想天外なストーリーなどなど、「うる星やつら」の魅力を伝えるのには、この"デジタルコミック"と言うスタイルは大正解だと思う。声や主題歌、BGMもROM²ならではであるし、総グラフィック数も1000を越えている。わざわざ書くこともないかもしれないが、原作は高橋留美子。コミックスは、小学館から全34巻が発行されている。



アニメ「うる星」のファンなら、迷うことあない。再会は楽しいものである。ただし、AVGのつもりで買うと落胆するかもしれない。これは純粋にうる星ファンのためだけのソフトだからね。ちょっと残念なのは、あたると終太郎のからみが少ないことかなあ。あの2人のマンザイを、もっともっと聞きたかった。ま、久しぶりの「暗いよお、恐いよお」は楽しめたけどね。

C 高橋 小学館・キティ・フジテレビ C 1990 HUDSON SOFT

NEW SOFT IMPRESSION

シンドバッド地底の大魔宮

こんどのRPGは中世アラビアだ！

RPGの舞台になる世界は、中世ヨーロッパ風が多いよね。和モノや未来もけっこうあるかな。

だけど、このゲームの舞台は、そんなありきたりな場所じゃないんだよ。中世のアラビア、そう、あの「千夜一夜物語」の世界が舞台の伝奇RPGなんだ。

だから主人公はシンドバッドだし、最初にパーティのメンバーになってくれるのはアリババ。最初のクエストの目的は、シェラザード姫の救出でしょ。で、とっても重要なサブキャラがアラジンなんて、おなじみのメンツがそろっているんだ。"ランプの精"こそ出てこないけど、中近東の雰囲気は十分に味わえるだろう。

シンドバッドの目的は、行方不明の父親を捜すこと。冒険の旅はエジプトからインドまで広がるのだ。インドでは、とんでもないヤツもパーティに加わるしね。



→バグダッドって、チグリス川中流にあるイラクの首都だよ

↓とゆーワケで、タイトル画面なのです。ね、中世のアラビアって感じがよく出てる…かな？　ま、きれーだからいっか





→まずは、アリババとの2人旅。最初のクエストは…

システムとってもベーシック



←コマンド。ステータスは"そうび"で見るんだ

ゲームシステムも、とても分かりやすい。取説を読まずに始めても、なんとかなっちゃうぐらいだからね（読まなくてもいいって言ってるワケじゃないからね。誤解しないでおくれ）。

マップ上でIボタンでウィンドが開く。現在の状態が分かるし、コマンド選択もここ。コマンドは、「そうび」「さがす」「つかう」「まほう」「わたす」「すてる」の6種類。説明は、いいよね？

えっ、「はなす」がないって？　会話はね、相手とぶつかることで行うんだ。「イース」がそうだったでしょ。

戦闘コマンドは「こうげき」「まほう」「ぼうぎょ」「どうぐ」「にげる」の5種類。説明不用だよね？

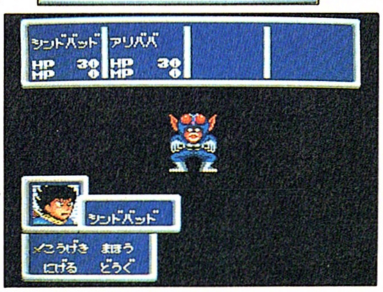
装備できるのは、武器、鎧、盾、兜の4種類。もちろん、高価いものほど効果があるわけだ。

アイテムもHPやMPを回復するもの、敵にダメージを与えるもの、戦闘時にステータスをアップするものなど、いろんなものがあるしね。

いわゆる、"安心して遊べるゲーム"ってヤツですか？



←町での楽しみはショッピング。手ごろなお値段だね



→戦闘です。とっても分かりやすいコマンドですね

ダンジョンは宝の山だぞ！

RPGにダンジョンはつきものだ。このゲームもタイトルにあるとおり、クライマックスは"地底の大魔宮"だ。

ま、クライマックスまで行かなくても、あっちこっちにダンジョンはあるんだけどね。

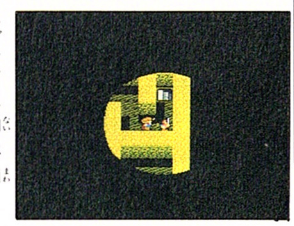
ダンジョンと言えば宝箱だ。もちろん、このゲームのダンジョンにも、さまざまなお宝が、キミを待っている。ただ、シンドバッドでは宝箱じゃなくて、ツボなんだけどね。ダンジョンでツボを見つけたら、必ず「さがす」こと。お金やアイテムが手に入るからね。

また、たいていのダンジョンは、その一番奥にボスがいるからね。話しかける前に、しっかりHPを回復しておこう。このゲーム、前半はかなりシビア（モンスターが強いんだよねぇ…）だから、ムリは禁物だよ。ダンジョン攻略にしても、一回で終わらせようなんて思わない方がいい。全滅したら、持ち金は半分（ドラクエI以来、決まりごとになっちゃったね、これ）になっちゃうしね。

いつも書くことだけど、早さを競うんじゃなくて、深さを楽しもうよ。



↑フィールドのあちこちに洞窟の入口がある。と一ぜん、中はダンジョンである



→ダンジョン内は、回りしか見えない。迷うなよ



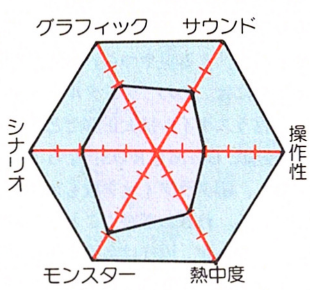
↑ダンジョン内には、ツボがある。これって、他のRPGの宝箱にあたるのだ。見逃すなよ

PLAYER'S DATA

メーカー	アイ・ジー・エス
発売日	発売中
価格	¥6700（税抜）
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	RPG

文／北枕　獲

魔法は12種類で、最初から持っているもの以外は、賢者から習う。が、12のうち5種類は、インドでパーティに加わるキャラのみ使える。ゆえに、戦闘は肉弾戦が中心になるだろう。魔法はHPを回復するために使うことが多い（回復魔法エリクスは、シンドバッド、アリババ、シェラザードが覚えられる）。アイテムも、コーヒー、ターバン、空飛ぶ絨毯など、ソレっぽいしね。



せっかく中世アラビアを舞台にするんだから、もっともっとアラビアンナイトしてほしかったな。ゲームバランスもいいとは言えないし。お金のためだけに、せっせと戦闘を続けなきゃいけないってのは、やっぱツライわ。レベルを各キャラではなく、パーティに持たせたのはいーんじゃないですか、分かりやすくて。途中参加キャラの強さも調整しやすいしね、この方が。

© IGS

NEW SOFT IMPRESSION

ラビオレプススペシャル

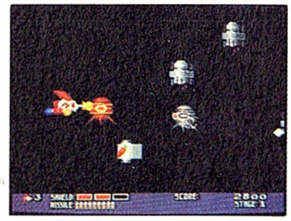
USAGI、飛ぶ!

時は宇宙歴6809年。場所は宇宙一平和な王国“バニーランド”に、妖魔王が率いる凶悪宇宙人軍団が現れた!! バニーランド国王、北白川太郎（48歳。昔は強かったらしい）に、長女（つまり王女ね）の小桃（18歳。不思議な力を秘めているため狙われたらしい）、次女の小兎美（16歳。メイドがわりに使われているのに、一度も不満を言ったことがない、とっても健気な少女）の3人が、さらわれてしまったのだ!! すぐに王家の特殊戦闘メカ“USAGI”が出動。3人の救助に向かう。

とゆーゲームなんです、ラビオレプススペシャル（舌かみそーだね）って。で、USAGIには3種類の武器が搭載されてるんだ。ノーマルショットとパンチ、それに誘導ミサイル。ミサイルは数に限りがあるから注意ね。マイキャラは、3ポイントのダメージ制＋残機制（3機）だよ。つまり、最低でも9発は食らえるわけだ。そう考えると、ちょっと気が楽になる。ほんの気休めだけど…。



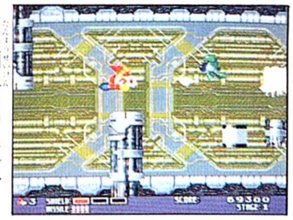
←ノーマルショットを撃つUSAGIである



←敵に近づくと、自動的にパンチに変わるのだ。強力!



←弾数制限はあるけど、ミサイルは使えるぞ



←リボンをつけたパワーアップUSAGI。かわいい♡

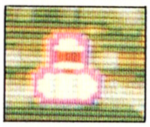
アイテムだっ!

アイテムは“にんじんカプセル”ってゆーカプセルに入ってる。これを破壊すると、アイテムが出るんだけど、画面下方にあるカプセルを破壊すると、画面外に落っこちちゃうからね。こーゆーカプセルは、ショットではなく、パンチで壊すんだ。このときに注意しなきゃいけないのは、近づきすぎてパンチではなく、ボディがカプセルに当たること。ダメージは受けないけど、カプセルが飛んでっちゃうからね。

アイテムは7種類あるんだけど、説明は下記参照。特にミサイルはなくなると悲惨だからねえ。絶対に取り逃すなよな。

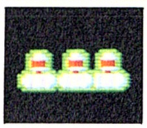
それから、カプセルの中身はランダムなの。欲しいアイテムが、欲しいときに出れば嬉しいんだけど…。

ミサイル1



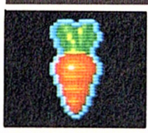
ミサイル1発補給。ミサイルは使用頻度が高いので、1発でもありがたいのだ。

ミサイル3



こっちは、ミサイル3発補給。出るととっても嬉しいアイテムなのだ。

キャロット



SE回復。1ポイントと完全回復の2種類あり。たくさん出て欲しいけど…。

とっくり



作業員が間違えてにんじんカプセルに載せちゃったんだと。ボーナス得点のみ。

リボン



ショットとミサイルがパワーアップ。ダメージを受けると外れちゃうからね。

たぬきの“たんたん”

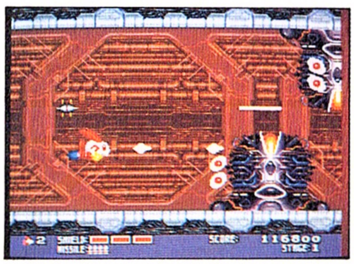


自らの体をバリア化し、USAGIを無敵にしてくれるロボットなのだ。

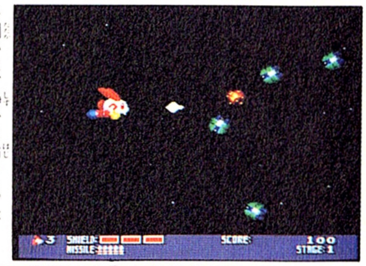
戦闘開始

で、ステージは6まで。ステージ1は、妹の小兎美姫救出のために宇宙船に侵入。ステージ2は、国王の太郎さん救出のために、アステロイドベースを進む。ステージ3で妖魔の国に突入して、ステージ4が妖魔の雪原、ステージ5が妖魔の宮殿と。最終のステージ6は、妖魔王の間。いよいよ小桃姫の救出だ。

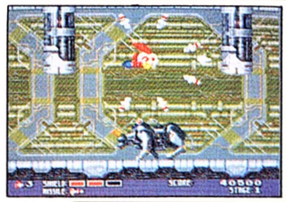
敵キャラもユニークなヤツが多いし、難易度も十二分に高いし、さらにムズい2周目も用意されているのだ。つまり、腕自慢のキミだって、たっぷり楽しめるってワケなのさ。根性入れてクリアを目指してくれ。



↑こっちは、ムービングコア。ステージ1のボス。ミサイルがあれば楽勝だけどね



→闘いは、静かに始まる。が…



←ステージ1の中ボス、テツーシ。鉄牛…



→様々なステージ、いろんな敵がいて、楽しいよ



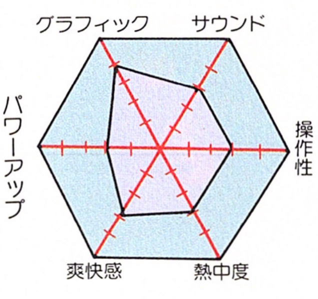
←小兎美ちゃんは助けたけど、まだまだ先は長い

PLAYER'S DATA

メーカー	ビデオシステム
発売日	7月上旬
価格	未定
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	シューティング
ステージ数	6

文／北枕　獲

敵キャラクターの数は43＋α種類。コンティニューは3回。ダメージ制は通常3ポイントだが、コマンドで4ポイントにすることも可能。ショットとパンチはIボタン（敵キャラとの距離によって、自動的に変更）、誘導ミサイルはIIボタンで発射。ミサイルは一挙に6発が発射される。ステージは、デカキャラの中ボス、ボスがいるおなじみのスタイルである。



私にはムズいです。まだ、ラストまで行ってません。つまり、ふつーの人には、ちょっと手強いシューティングってこってすな。それだけに、じっくりやりこむには、いいゲームなんじゃないでしょーかね。まぁ、シューティング好きなら、買ってもいいかなって感じがするのは、私がシューティング苦手だからだと思いますけどね。やはり、中級者以上向けのゲームですかね。

© VIDEO SYSTEM

NEW SOFT INTRODUCTION

ワルキューレの伝説

メーカー……………………ナムコ
発売日……………………8月9日
価格………………¥6800(税抜)
メディア ………Hu-CARD

容量 …………………………4M
ジャンル…………アクション
ラウンド ……………………7

文／マグニフィセント・モモ

ファミコン版「ワルキューレの冒険　時の鍵伝説」から４年。みんなのアイドル、愛と勇気の戦士ワルキューレが、再び天から舞い降りたの。この荒れ果てた大地にね、新たな伝説を創造するために。

アーケードでも人気の高かった「ワルキューレの伝説」が、PCエンジンになるの。発売はちょっと先だけど、おもしろいから、待っててね。

愛と勇気の戦士、ワルキューレが帰ってきたの

まず、残念なお知らせ。アーケードと違って、２人同時プレイはなくなっちゃったの。続いて、嬉しいお知らせ。アーケードの２Ｐキャラ、サンドラは、サブキャラクターとして、ゲームに出演してるの。ワルキューレに情報やアイテムをくれるんだって。

それとね、ＰＣエンジン版では、アーケード版にはなかったイベントがあったり、迷宮の謎も増えてるんだって。なんか、わくわくしちゃうな。

ゲームの目的はね、"黄金の種"なの。この黄金の種ってゆーのは、昔、神様が人間に与えられたものでね、黄金に輝く泉の水で育てると、どんな願いもかなうんだって。だけど、欲張りなヤツって、どこにでもいるのよね。種を独占しようとするヤツが現れて…。種は地上から消え、地上を守る精霊もいなくなっちゃったの。

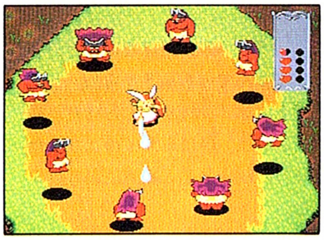
で、ワルキューレの出番。ワルキューレは、黄金の種を探し出して、北の泉に向かわなきゃいけないの。真の悪者は"欲望の化身"カムーズってヤツで、旅の途中でカムーズに捕われた風、大地、光、水の４人の精を助けなきゃいけないし、北の泉の秘密を解かなきゃいけないし、真の敵カムーズもやっつけなきゃいけないの。とってもタイヘンな旅になりそーだよね。



←ワルキューレ、再び大地に！



←悪い人は、許せないっ!!



←攻撃はシューティングなの



←情けは人のためならず…ね

今度はアクションなの

前の「冒険」と違って、この「伝説」はアクションゲームなの。経験点なんかあって、ちょっとＲＰＧ風なんだけど、これってワルキューレの成長には全然関係ないんだよ。経験点って、コンティニュー回数に関係あるの。経験点がたまると、女神様から生命がいただけて、やられちゃっても、そこからゲームを再開できるの。

じゃ、彼女は成長しないかってゆーと、そんなことはないの。アイテムでパワーアップするの。アイテムは、サブキャラからもらったり、宝箱に入ってたり、ズール（この人、本名はズーリィ・ズルコビッチ・コズルイネンってゆーんだよ）の店で買えるの。だから、いっぱいザコをやっつけて、いっぱいゴールドを貯めなきゃいけないの。

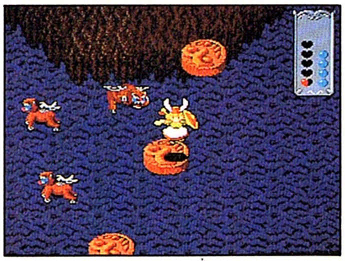
だけど、基本はアクションだってこと、忘れないでね。ワルキューレの伝説は指先勝負のゲームなんだから。



↑ステータス画面。ＥＸＰって点数みたい



↑光の剣を使ってるワルキューレ。普通の剣より強力なのは、一目瞭然よね



↑ね、こーゆーシーンを見ると、これがアクションゲームだって分かるでしょ



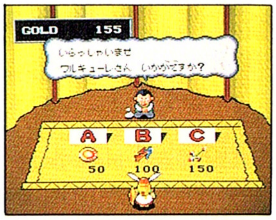
←サンドラはサブキャラなの。アイテム、くれるの

魔法だって使えるもん

じゃ、ワルキューレの操作方法ね。移動が方向キーでしょ。ジャンプがⅠボタンね。Ⅱボタンを短く押すと武器攻撃ができるの。彼女の武器は剣だけど、剣から弾が飛ぶから、遠くにいる敵もやっつけられるの。武器アイテムを取ると、いろんな弾が撃てるよーになるからね。

Ⅱボタンを押し続けると、魔法ウィンドゥが開くの。方向キーで魔法を選んで、Ⅱボタンを放すと、魔法攻撃ができるんだよ（もちろん魔法アイテムを手に入れてなきゃダメよ。最初は、なんにも、魔法、使えないからね）。この魔法のグラフィックが、とってもハデで、すっごいの。楽しみにしててね。特に"ＢＩＧの術"なんて必見なの。

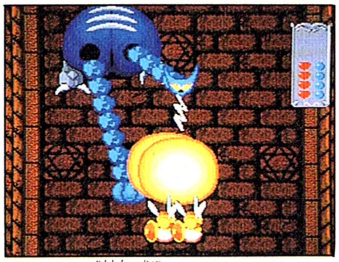
とにかく、ワルキューレの表情がとっても豊かで、プレイしてて、とってもハッピーな気分になれるゲームなの。期待して待っててね。ぜったいに期待は裏切らないと思うから♡



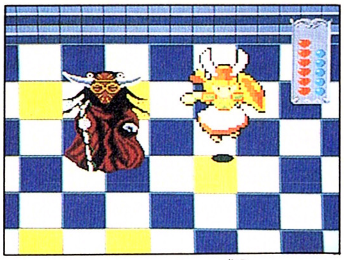
→ズールのお店も上手に使わないとね



→宝箱だってあるの。中身が楽しみなの



↑これが"分身の術"なの。とってもハデなの。敵はツインギラスってゆーの



↑これがウワサの"ＢＩＧの術"なの。ジャンプすることで攻撃ができるんだよ

©NAMCO LTD.

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

あいつが好き

文／さまCHAN

「あいつが私のことを好きだ」

そんなような噂が流れていた頃があった。あいつは、ただ単によく話す男友達のような存在だったが、こんな噂が流れてからはなんとなく意識してしまうようになってしまったのである。

みなさんもよくお分かりかもしれないが、恋などすると毎日が本当に楽しくなってしまう。その辺のＲＰＧなんかより面白い。今日は会えるのかとか、話しかける事が出来るかとか、毎日がゲームである。

ところで、私は恋を題材にしたゲームを作ったら面白いと思う。相手を見事に射止めたらクリアというものだ。恋なんて偶然が重なったようなものだから、コンピュータにはぴったりだ。相手の性格や気持ちはＡＩなどを入れるとか。

あいつとの仲は相変わらずだった。でも、私のあいつに接する態度は冷たかった。全然素直じゃないのだ。そして、そんな関係のまま別々のクラスへ。違うクラスになって私達は殆んど話す事も無くなってしまった。そのかわりに、同じクラスの女の子と話しているあいつを見て睨む事が多くなった。

そして私も告白する事となった。２月14日のバレンタインデーの時だった。小さなかごに手づくりのクッキーを詰めて、リボンをかけたことを今でも覚えている。

結局、結果はＮＯだったが、私にとってとても良い経験になったと思っている。一時は頭の中がぐちゃぐちゃになって、わけがわからなくなった事もあったが、あいつと会ったらなぜかにっこり微笑みたくなる様な気がする、今日この頃である。

筆者紹介

読者登場５人目は、昭和50年生まれの中学３年生　ドラクエとマンガのはざまで受験勉強に励んでるとのこと　力作投稿お待ちしてます

ILLUSTRATION／RISA IMAI

怪物博物館（映画編）THE MONSTER MUSEUM



連載㉝

ハヌマーン

by 北枕獲

なんとタイを舞台にしたウルトラシリーズ異色作だ

今回のお題は「白猿ハヌマーン」だ。女神転生IIにも登場するから、知ってるヤツも多かろーて。

さてハヌマーンだが、オリジナルはインドの叙事詩「ラーマーヤナ」に登場する。風の神とアプラサス（天女）の息子で…、とゆー話はおいといて。

ウリトラ６兄弟　VS　怪獣軍団
製作：円谷皐　監督：東篠昭平　脚本：若槻文三　出演：コ・ガオンディ／アナン・ブリチャー／ヨーチャイ・メクスワン
1974年　日本／タイ　80分
発売：日本コロンビア　¥5315

この映画がすごいの。なんと、ハヌマーンとウルトラ６兄弟（ゾフィ、マン、セブン、新マン、エース、タロウ）が協力して、古代怪獣ゴモラ、宇宙大怪獣アストロモンス、暴君怪獣タイラント、妖怪怪獣ダストパン、泥棒怪獣ドロボンの５大怪獣軍団と戦うのだ。

ちなみに、ゴモラはマン、アストロモンス、タイラント、ドロボンがタロウ、ダストパンはミラーマンに出演してたんだぞ。

閑話休題。地球は太陽の異常接近で、雨がまったく降らない状態が続いていた。タイでは、ロケットによる人工降雨作戦が行われようとしていた。その頃、寺院で雨ごいの踊りを行っていたコチャンは、盗賊が仏像の首を盗むのを目撃、追跡する。が、盗賊に射殺されてしまう。それを見ていたウルトラの母は、コチャンの死を悲しみ、白猿ハヌマーンの命を与えるのだ。

一方、ロケット基地では実験に失敗、ロケット群は爆発炎上する。そのため、地下から怪獣軍団が登場、コチャンはハヌマーンに変身し戦うが敗れてしまう。そこへ現れるウルトラ６兄弟。

とゆー話なんだけどね。ハヌマーンの得意技は八つ裂き光輪のようなウィンドスラッシュとハリケーンガン。このハヌマーンも、結構笑えるキャラなんだけど、この作品自体がすごいんだよね。ロケット基地の指令室はＭＡＣ（レオ）の基地のセットだし、隊員達のユニフォームがＺＡＴ（タロウ）やら、ＴＡＣ（Ａ）やら、ＰＡＴ（ジャンボーグＡ）やら、ＳＡＦ（ファイヤーマン）やら、ＳＡＴ（トリプルファイター）やらなのね。もう、倉庫にあったヤツを、全部持ってた感じ。ファンなら、しっかりチェックすべき作品だぞ。

ちなみに、この作品の前には「ジャンボーグＡ＆ジャイアント」ってのもあるんだよね。見たいもんだ。こーなると、次は「アンドロメロス」か!?



電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR



連載㊾

音

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

この暗い隙間になにかがいるのだ…。

またあの音。

枕もとの時計に手をのばす。午前３時をまわっていた。里美はため息をついて、ベッドの上に半身を起こした。

とたんに音がやんだ。

こっちの気配を感じたからだわ。でも誰が？　明かりをつける。部屋のなかには里美以外、もちろん誰もいない。

ここに引っ越してきてまだ５日。毎晩こうなのだ。ゴソゴソ、ガサガサ、おまけにペチャクチャ大勢で喋っているような音。そのせいでちっとも眠れない。これじゃお肌が曲がっちゃう。まだ、19の女子大生なのに。

「じょーだんじゃないわっ」今夜こそ音の出所をつきとめてやる。里美は目を閉じ、音の方向を思い出そうとした。

わかった、東側の壁からだ。でもここは東南の角部屋、壁のあちらは外じゃないの。じゃ、音は壁のなかから？

里美は壁の前に立った。すぐそばに家が建っているわけでもないのに、窓もない。モルタルの壁をたたいてみた。

うつろな音がする。やっぱり空洞なんだ。ネズミかしら。だったら大家に言わなきゃ。ネズミと同棲だなんて。

むしゃくしゃして、里美は壁の下のほうを軽く蹴った。鈍い音をあげて壁が崩れ、人の頭ほどの黒々とした穴がぽっかりあいた。

「や、やだあ」懐中電燈を取りだした里美は、しゃがみこんで穴の奥を照らしてみた。30センチほど先に、いまひとつの壁面が浮かびあがる。

「やっぱり」空洞だった。この暗い隙間になにかがいるのだ。里美はおそるおそる、空洞のなかに電燈の光を走らせた。なにかが目に止まった。光をもどしてみる。

椅子やテーブルや食器のようなもの、そのほか人間の住居を思わせるものが、ところせましとひしめきあっていた。

ただし、おそろしく小さい。

「なあに、これぇ」思わず声がもれた。

「ネズミじゃなくて妖精？」里美は、もっとよく見ようと顔を近づけた。

ふっ、と部屋の明かりが消えた。

「きゃっ」懐中電燈が手から落ちて転がった。転がって止まった光の輪のなかに、壁の穴が浮かぶ。

大勢でなにかぺちゃくちゃ喋っているような音が、耳に入った。

わらわらと、なにかがたくさん穴からこぼれ出てきた。つるつるのピンク色をした胎児のような、手のひらに乗るくらい小さなものたち。

人間だった。毛もなく衣服も着けていない。それらが、なにやら喚きながら里美に群らがっていった。振りあげた手に、小さな小さなナイフを握って。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

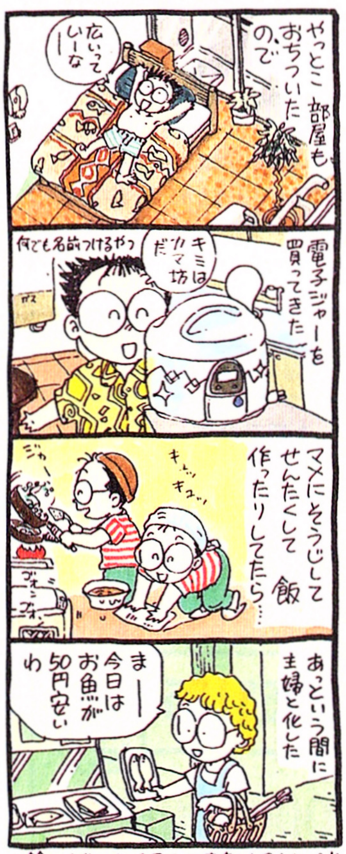
A HARD DAYS NIGHT

連載㉔



業界の話

by 亀仙松ちゃん



鈴木・どーせ1月ももたないと思うが・みそ

ソフトが売れないっ!? ファミコン業界の明日はどうなる!?

なぜか、随分長い間書かなかったような気がするのじゃが、よーく考えてみると答えは簡単に導き出せた。

書きはじめたのが、ただひたすら遅かった、だけなんだと。まあそんなとこだろう! ワシのことだから。

ところで、このコーナー、ワシは、身近に起こったお笑いコラムだと思っていたんじゃが、つい先だって井上ヘンシューチョチョリーナから、

「ファミコン雑誌なんだから、たまにはゲームのこと書いてよ。それに最近人気低いし、書けば1位になるよ」

と、思いだしたように言われて、

「そおかな〜。たまにはゲームのことでも書いて1位になってみよかなあ〜」って気になってくるのじゃった。ブタもおだてりゃ木に登るって言うしな。

◆　◆　◆

とにかく最近はソフトが売れてない。3〜4年前だったら、どんなクソゲーでも30万本売れるなんてこと平気の平左であったのに。今じゃすごく売れても30万本。

わりといいゲームだって下手すると3万本も売れなかったりすることもある。信じられないよな〜。

だって、ファミコン本体は1500万台近く(平成2年4月末調べ)売れているんだから。なのに、なのに、あまりにもソフトが売れていない。

業界じゃ良く言われているんだけど、ファミコンは稼働率が低い。逆にセガは、本体こそ売れてないんだけど稼動率は高い。それだから、ファミコンのソフト売上げチャートにちょくちょく顔を出してくるのだ。

え〜? PCエンジンはだって? 売上げ好調! でもこれからという時に、突然のニューハード3機種発表。グラフィックスなどで、ユーザー大混乱。結果的に売上げダウン。それになぜかそれ以降、おもしろいゲームも出ないような気もする。

話がそれてしまった。

◆　◆　◆

ここへ来て立て続けに出た、名作優良ソフト2本について調べてみよう。

『ドラクエIV』。発表では500万本売ると豪語してたんだけど実際は約250万本を越えたところらしい。

『ファイナル・ファンタジーIII』は、前評判もメチャ高く、予約だけで150万本を優に越えていたと言われていたんだけど、出荷してみると以外にヤバイ。5月の連休前に出した約半数、即日完売を考えていたのに売り切れずにいる。残りの半数は5月いっぱいで出荷予定していたんだけど、連休後に突然売れるようなことはなく、今ひとつ売上げが伸びてない。必本に載っているソフトランキングを見れば一目瞭然。

問屋さんやソフトを作ったメーカーはかなりの勢いでソフトがダブツキ、困っているのが現状のよう。特に問屋さんがね。そのことは、量販店のソフトの価格を見ればすぐにわかること。『ドラクエIV』は、2月11日の発売日定価8500円以上で売っている所ですらあったのに、その後値段をジリジリと下げ5月末現在じゃ、これが何と5980円で売られているから驚き!

『ファイナル・ファンタジーIII』にしても同じようなもの。こちらは8400円と『ドラクエ』より100円安い定価設定してミエミエの対抗。ところが、量販店の売値は、発売一ヵ月でナント定価の半額以下っ! 『ドラクエ』より2千円安の3980円。何てこったい。

どちらのソフトも共に他のゲームより良質だし、話題性もあるし、内容的にも売れる要素は十二分にある。当然、どちら様もしこたま作ったし、仕入れてる。

ところが、こいつらが当初のもくろみより売れないとなると、たくさんの売上げを予測しているだけに当然ストックの量も多くなる。需要と供給のバランスが崩れてオーバーストックとなる。

任天堂さんは、各メーカーが支払うロイヤリティ(年貢みたいなもんね)をもらっているから、売れても売れなくてもあんまし変わらないけど、問屋さんやソフトメーカーは、そうはいかない。

持っていても売れなきゃ飯のタネにならない。売れなければ、値段を下げないとなおさら売れない。でも製作費は替んない。任天堂さんに支払うロイヤリティも替んない。まっ、これはごくごく当たり前の話だけれど。

わりとみんなが想像しているより儲からないらしいのだ。その上、儲け筋の名作ソフトだって売れないから本当、メーカーと流通の問屋さんは超危険。

今までじゃ考えられなかったような、ソフトハウスが潰れることなんかが起こりそうな気配。起こるとしたらそれはかなりの弱小メーカーだろうけど。

でもヤバイのは、メーカーではなく実際は問屋さん。今回のオーバーストックで数軒の問屋さんが潰れるなんて誠しやかに囁かれている。

そんなこんなで、少しでも売上げを伸ばし、業界の活気を取り戻すために問屋さんやメーカー(もちろんエニックスではない)が流したと言われてる『ドラクエIV』に裏面がある説などムチャクチャ。念のために言っておくけど、もちろん無い。作者の堀井さんに確認したもの。

さらに問屋さんやメーカーには、もっと強力な不安材料がある。それは何と言っても、11月に出ると言われてる『スーパー・ファミコン』。

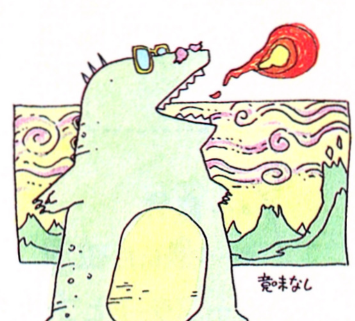
業界が活性化して良さそうなものなのに、ナゼ? しごく当たり前の疑問なんだけれど、意外や意外これが出ると任天堂さんのシャチョーさんが言うところによると

「ノーマル・ファミコンのソフトは減らしていく」

ってことはよ、問屋さんにしてみれば作らないも同然。しまいにゃ、ファミコンがなくなる。てーことは、今ある在庫はどうなるの?

これはかなりの死活問題。

…………つづく



雅孝司のパズル天国

PARADISE OF PUZZLE

Vol.22



いまや流行語になりかかっている「たてノリ」、ロックのファンとミュージシャンにとっては思わぬ事件だが、彼らは災いを転じて福にできるか。

足跡パズル編　鳴き声から、“たま”が歩いたコースを推理せよ

最近、ロック（とくにイカ天系・ホコテン系）のライブハウスやコンサート会場付近で、原因不明の地震があいついだのを知ってるかい。

いろいろ調べてみると、演奏中に入場者がぴょんぴょんと上下にはねて地盤をゆるがすせいだとわかった。この「ぴょんぴょんはね」は、「たてノリ」と呼ばれ、地震を「たてノリシンドローム」という人も現れた。

この現象についてロックのファンとミュージシャンがどう思っているのか、ぼくには分からない。でも、もし「たてノリが禁止されでもしたら、やだなあ」ぐらいしか考えていないと（まして、それすら意識していないと）ちょっと事態を軽く見過ぎてるんじゃないかな。

ぼく自身はロックについてはとくに好きでも嫌いでもない。ロックの敵でも味方でもない。つまり公平な立場から見るんだが、今回のたてノリ事件は、ロックにとってけっこう災い（ピンチ）だと思うよ。

かつてロックには市民権がなかった。「ただ、うるさいだけ。あんなの音楽じゃない」といわれ、「ロックをやったり聴いたりするのは不良だ」と偏見をもたれたこともある。この頃ようやくロックも評価され、偏見も薄れてきたところだった。

そこへたてノリシンドロームだろ。せっかくイメージアップしてきたのが、ガラガラとくずれてしまった……ぼくにはそう見える。「もったいないなー」と思う。

それはともかく、コンサートの見方・聴き方には、もっといろんなスタイルがあってもいいんじゃないかい。

たとえば、「ロックは好きだ、コンサートにも行きたい。でも、最初から最後まで総立ちでは、とてもつきあえない。体力がもたない」というファンがきっといるはずだ。

でも、いまの会場のふんいきでは、とても1人2人だけが座ってはいられないよね。強烈な無言のプレッシャーがかかってくる。

これって、考えてみるととてもおかしいんじゃないかな。

1人1人のリスニングスタイルの個性を認めて、「立上がるのも自由だけど、座ったまま手拍子を打つのも自由、もちろん、まるでクラシックを聴くように、じっと目を閉じて腕を組んだままでもいい」という、心の広さ、懐の深さみたいなものを、ロック関係者は持てないんだろうか。

問題は関係者の固定観念だ。「総立ちのとき座っているやつがいると、盛り上がらない」とか「熱狂ムードがこわれる」とか、ミュージシャンもファンも思っているふしがある。

いまやイカ天系・ホコテン系グループのファンは、女子中学生・高校生だ。自分が一瞬一瞬を楽しむことにせいいっぱいで、「ロック界全体のイメージアップ」なんてことを考える余裕はないだろうねえ。

ぼくは彼女らからみれば、もはやお兄さんを通り越して、しっかりおじさんの世代で、ぼくらぐらいになると、「ロック界全体……」のような発想も出てくるんだけど、彼女らには無理だろうな（偏見ではないぞ）。

現役ロックファンの意見をきかせてほしい……と、ひとまずまとめて、パズルに移ろう。

話題のロックバンドに「たま」がいるが、ここで登場するのはネコの“たま”だ。

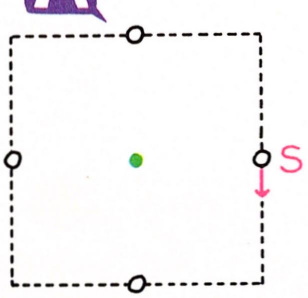
あるとき“たま”はぼくの回りを一巡しながら4回鳴いた。1回目はぼくの東で、2回目は南で、3回目は西で、4回目は北で鳴き、もとの位置にもどった。しかも、鳴くとき、ぼくからの距離はいつも同じだった。もちろん、“たま”が一巡する間、ぼくはじっとしており動かなかった。

さらに、“たま”はなかなかかしこく合理的で、方向転換は最小回数ですませる。また、つねに最短距離つまり直線上を歩く。

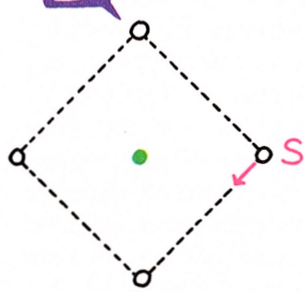
さて問題、“たま”はどんなコースを歩いたのか。

友人は「そんなのかんたんさ。方向転換3回で図のAかBのように歩いたんだろ」と答えたが、彼はまちがっていた。

A



B



●…自分
○…鳴いた位置
S…スタートとゴールの位置

前・号・の・答・え

64（点）× 15625（匹）＝1000000

512（点）× 1953125（匹）＝1000000000

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

第8回 四つの神宝編

by 健部伸明
イラスト 田中光

ケルトの魔術は、偉大なる自然の力に由来している

一般に魔法使いというと、みなさんはどんな姿を思い浮かべるだろうか？ 人によってイメージは様々だろうと思う。塔などにこもって、ひたすら呪文の研究に没頭している知識型や、手のひらから電撃を放出して敵をフライにするパワー型など、世には多くの魔術師のタイプがあるものだ。

でもケルトの魔術師であるドルイドは、それとは少し違っている。彼らは自然と共に生き、森にひそむ動物や精霊たちの声に耳を傾け、山や川と会話をすることができた。ドルイドが命じれば、川はその流れを変え、山は空中に浮かび上がった。雨を降らせたり、霧を起こしたり、天から稲妻を落としたりすることができた。

ただし、一人の魔術師がこうした魔術のすべてを使えたわけではない。ドルイドたちには、それぞれ専門分野があった。おそらく、大地の神に祈りを捧げるドルイドは大地系の魔術（地震を起こすなど）が得意で、海と神を奉ずる者は、水系の魔術（嵐を呼ぶなど）が得意なのだろう。

ジュリアス・シーザーによれば、ドルイドたちが崇めた神々の数は軽く800を越すという。その中でも特に重要な神を４人だけ紹介することにしよう。

まず筆頭に上げられるのが、神々のドルイドであるモールフィースだ。彼は、大地を鳴動させることができたと伝えられ、リア・ファル（運命の石）と呼ばれる秘石を持っていた。これは王が死んだとき持ち出され、位を継ぐべき正統なる王子が足をかけた時だけ叫び声をあげるという、力があった。

第２にあげられるのは、神々の王にして天空神のヌァザだ。ヌァザはクラウ・ソラス（光の剣）と呼ばれる魔剣を持ち、剣を持つ手がまるで銀でできているかのように輝いたため「銀の腕のヌァザ」と呼ばれた。この魔剣には魔法の文字が刻まれており、自ら輝きを発し、持つものに力を与え、鞘から抜かれると相手を必ず切り殺したという。もちろんヌァザは、戦をつかさどっていた。

第３の神は、神々の父親として親しまれていた豊饒神ダーザだ。彼の持つ秘宝の中でも筆頭に上げられるのは、魔法の大釜「尽きざるもの」だろう。この釜からはいくらでも食べ物を取り出すことができた。死んだものを中に入れると甦り、傷ついたものを癒す力もあった。

第４の、そしてもっとも重要な神は光明神ルーだろう。彼は、神々の宿敵である巨人族を母親として生まれた、混血児だ。しかし、巨人族を討ち滅ぼした張本人でもある。ルーはブリューナク（貫くもの）と呼ばれる炎の槍を持っていた。ブリューナクは意志を持った魔の槍で、常に血に飢えていた。いったん放たれると、稲妻のような勢いで次から次へと敵を刺し殺し、殲滅するまでルーの手に戻っては来なかったという。

こうしたケルトの四大神が持っていた４つの神宝は、後に抽象化されて、みなさんもよくご存じの４つのマークになった。

トランプを手元に持ってきていただきたい。まずダイヤのマークは奇跡の石リア・ファルが抽象化されたもので、大地の力と王権を表している。スペードは天空神ヌァザの魔剣をあらわし、天空とやはり王権を象徴している。ハートは魔の釜「尽きざるもの」で、水と癒しの力を象徴している。そしてクラブは光の神ルーの槍ブリューナクで、光と炎と稲妻をあらわしているのだ。

トランプの元になったのは、西洋の放浪民ジプシーが使っていたタロットカードで、そのタロットカードの元になっていたのが、実はケルトの４大神宝だったというわけだ。

さらに、この四大神宝がアーサー王伝説にも登場すると言ったら、みなさんは驚かれるだろうか？

アーサーは、石（ダイヤ）から聖剣エクスカリバーを抜いて王となった。そして、アーサー王宮廷の円卓の騎士たちは、聖槍（クラブ）と聖盃（ハート）を求めて、イギリスじゅうを旅した。

こうしてケルト神話の要素は現代にまで生き残ってきた。だが、４貴神を初めとする神々は、どうなってしまったのか。続きは次回でお話しよう。



神話入門ガイド

わたくしごとで恐縮だが、ケルトの神話に関して知りたい方は、拙著の『虚空の神々』を見ていただければさいわいである。新紀元社発行、1800円。一応、未訳の神話を中心に、ケルト（おもにアイルランド）の神々を紹介した本である。なお後半は、北欧の神々の紹介となっている。

画像のことば

「わが手に力を！ わが手に光を！」神々の王ヌァザは、魔剣クラウ・ソラスをひたいに当てて叫んだ。剣は光り輝き、ヌァザの内には神秘なる力が沸き上がってきた。彼は、闇の化身である死の蛇クロウ・クルーワッハとの絶望的な戦いにおもむくべく、決死の覚悟をしていた。

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.39　文章：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

夏も近づいて ゴーストバスターズ



この号が出る頃にはもう6月も半ば過ぎ。梅雨のまっただ中だと思う。もう夏なんだよねえ。で、夏はオバケの季節と考えてしまうのであります。日本の足なし幽霊はおっかないけど、外国のヤツラはユーモラスなのも多い。なんだかムリヤリな結論だけど、ゴーストバスターズなどを特集してみたりするのである。

MDC Head Line

●東京おもちゃショー開催――今月の7～10日に開催されたおもちゃショーにてセガの液晶ハンディゲーム「ゲームギア」が出品された。詳しくはNEWS及び次号で。

●ナムコの新作は「KLAX」――業務用で現在ヒット中のパズルアクションだ。

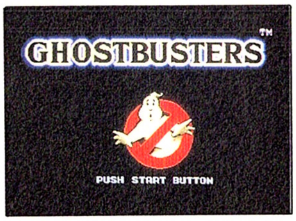
今月発売のメガドライブソフト

大旋風	■6月23日発売	■セガ	■¥6000(税抜き・予価)
コラムス	■6月30日発売	■セガ	■¥5500(税抜き・予価)
ゴーストバスターズ	■6月30日発売	■セガ	■¥6000(税抜き・予価)

ゴーストバスターズ

セガ
6月30日発売
¥6000
（税抜き予価）

去年の暮れにパート2が公開された大ヒット映画をゲームに仕立てたものだ。とは言っても映画とはストーリー面でのつながりは何もない。キャラクターだけを借りてきたのである。おそらくメインマーケットはアメリカなのだろう。



◇日本ではお懐かしやのキャラクターか？



駐車禁止の赤いマークの中に白いゴーストのマークと軽快なテーマ曲。そう、映画のゴーストバスターズは大ヒットして、街にあふれ返った。パート2の記憶はまだ新しいところだし、ファミコンのソフトにも（徳間書店）なった。で、メガドライブ版も今になって発売されるのである。日本じゃ、もう忘れられかけているかも知れないが、アメリカ市場ならという事だろう。



↑ゴーストバスターズの事務所。この後で電話がかかってきて…

ゲームは純粋なアクションゲーム。3人のゴーストバスターズから1人を選んで、スタート。各所にいるボスゴーストを倒していくのだ。







◇ザコ→ミドル→ボスの順にゴースト退治

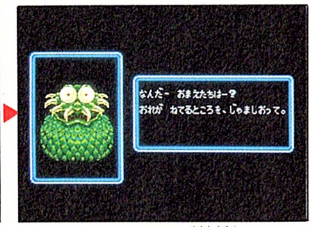
ゲームの舞台となるのは4つの建物だ。難易度に差はあるが、どのステージからでもスタートすることはできる。どこへ行くかを選ぼう。建物の中は迷宮のようになっていて、ザコゴーストが跳ね回っている。倒しつつ進んでいくと、ミドルゴーストと遭遇する。けっこう手強いヤツらだ。倒すと本体が出現するので捕えよう。すべてのミドルゴーストを倒すとボスゴーストの居場所へ行けるようになる。



↑ザコはノーマルショットで倒していこう。上、斜め、横に撃てる



↑ENCOUNTER！のメッセージが表示されるとミドルゴースト出現



↑ボスゴーストは戦闘前にメッセージのシーンがある

ボスゴーストを倒せばそのステージはクリア。依頼主から報酬をもらえる。

得た報酬はアイテムや武器の店での装備に使おう。特に武器は良いものをそろえたい。



←弱点を狙ってただ撃ちまくるのみ！



↑激しい攻撃をかわしながら戦おう。どいつも手強いヤツばかりだ



↑ゴースト退治が楽になる武器ばかり。特に3WAYショットがすごく役に立つのだ



→本体をビームで捕捉する



→見事捕まえればこの通り！



→本体の出現はなく、倒すとこの画面に。報酬を！

◆4つのステージを紹介。これらをクリアするとラストへ

まず、この家に入る前には必ずスコープを買っておかなきゃならない。暗闇なので、スコープがないとまともに進めないのだ。高いもんじゃないのでできるだけ多く買っておこう。

炎が出たというだけあって、どこへ行っても炎だらけ。床に壁に敵も……。



←スコープがないとほんの少ししか見えない





↓ボスの弱点は口だ

←床から現れるドラゴン

←至るところに炎の壁があり、中から炎のウサギが！

ミドルゴーストは炎を吐くドラゴンと炎の魔人だ。ドラゴンに手こずらされる。ボスは巨大な壁面のような顔だ。コイツは弱い。

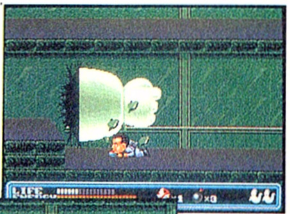




↑クルクル回転しながら細かい炎をまき散らす

高いマンションだけにザコゴーストの数がやけに多い。とにかく色いろなヤツが現れるので、充分に注意し、マップの確認をしながら進んでいこう。

時々、壁から巨大な腕がドンと現わたり、窓の外に顔が見えるのだが……。





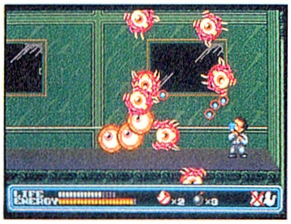
↑窓の外にいるのは……。それよりも目の前の敵が手強い



↑壁を突き破ってマシュマロマンの手が！ しゃがめ

←開いた時しかダメージを与えられない

そう、ここのボスはマシュマロマンなのである。映画で印象深かったアイツを襲ってくるのだ。ただし、顔と腕だけだが。ミドルゴーストは分裂する敵がかなり強い。





↑マシュマロマン！

←分裂するともうよけられない

WOODY HOUSE



ミドルゴースト２体。家の至るところから出た炎の元を倒しに行く。

MONEY $6000

APARTMENT



ミドルゴースト２体。朝、目覚めたらアパート中が氷づけになっていたという…。

MONEY $4000



HIGH-RISE BUILDING



ミドルゴースト２体。高くそびえ立つマンションにゴーストが住みついたらしい。

MONEY $8000

HOME SWEET HOME

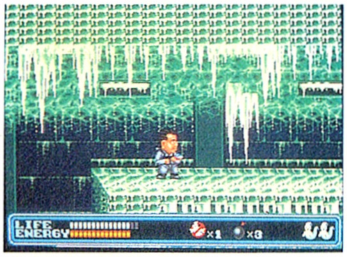


ミドルゴースト１体。女性からの依頼で、ポルターガイスト現象の原因を暴きに。

MONEY $2000

見るからに寒そうな景色のステージ。ツララは降ってくるわ氷のカタマリは積んであるわで、巨大な冷凍庫みたいなものである。でもマップはさほど複雑じゃないので、迷うことはないはず。

ボスゴーストももちろん氷に関連している。雪ダルマなのだ。子ダルマを生み出し、ニンジンを投げてくるぞ。







↑ツララが落ちてくる。ビームで破壊しよう

←作り出した氷に注意して顔を



→分身して襲ってくる。本体は一つだけ！

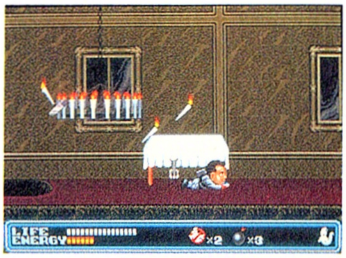
↑氷の部屋は、ザコに通り道をつくってもらう



↑ファンタジーゾーンのボッボーズを思い出させる雪ダルマたち

ここがスタートステージとも云うべきところ。ミドルゴーストも１体しかいないので、初めてプレイする時はここから始めよう。ミドルゴーストを倒すとすぐボスゴーストだし。

そのボスは本体のまわりの皮を飛ばしてくる変なヤツだ。3WAYがあると万全だ。動きに注意。





→針の山に落ちないように注意して、右のドアへ入ろう



→飛んでくる殻を撃ち、スキを見て本体を攻撃

↑フォークにローソク、ナイフが飛んでくる



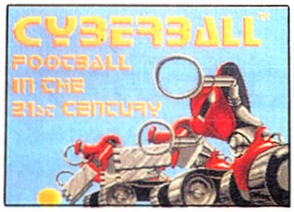
←どちらから攻撃してもかまわない。撃ちまくれっ



←ウネウネと動いてくるところをジャンプでかわす

サイバーボール

セガ／7月14日発売／¥6000(税抜き)



◇未来のアメフトはロボットたちが選手なのだ

アメリカンフットボールである。実際のものはすげー面白いらしいのである。しかし悲しいかなルールがわからない。自分の勉強不足をさらけ出すようで申し訳ないが、「アメフトのルールを知らない者が書いたサイバーボールの記事」と思って読んでほしい。

ゲームの内容は21世紀版のアメフトである。選手たちをロボットに、ルールを簡略化したものだそうだ。



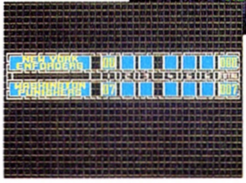
↑下から2段目に注目！　セガのソフトでは初のモデム対応だ



↑チームセレクト。これはACBCリーグのもの。ICBCリーグもあるんだ



→リーグ戦開始時のグラフィック。背景がやけにカッコいい



←6ピリオド制になっている。実際のは4ピリオド

◇より強い選手を買って、自軍を強くしていこう

選手たちの役割はロボットだと言えども変わらないが、激しいスポーツであるからして壊れてしまうことがままある。そんな時は買わなくてはならないのだ。そのためのお金は良いプレイをするともらえる。性能が高いほど、値段も高くなる。



←お金を作って良い選手を買おう



クォーターバック

唯一の2足歩行ロボット。指令塔的な役割の最重要選手



ランニングバック

クォーターバックからボールをもらい敵陣へ切りこむ



ワイドレシーバー

パス攻撃時にボールを受ける選手。そしてゴールを狙う



タイトエンド

攻撃、守備共用の選手。パスを受けたり、ブロックしたり



セイフティ

守備の最終線。セイフティが敵に逃がすともうダメだ



ラインバッカー

守備の要たる選手。直接突っこんでいくし、パスを阻む事も

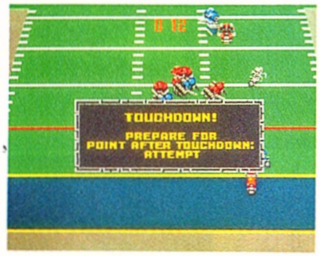


コーナーバック

パス攻撃に対する守備選手。回りこんだ敵の近くへ

◇攻撃と守備、そしてフォーメーションの頭を使わせるスポーツだ

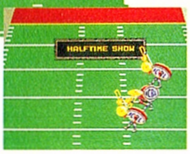
アメフトは野球と同じく攻撃と守備時に選手が入れかわる。右に詳しく書いておくが、それ故にさまざまな作戦とフォーメーションがある。このゲームでも100以上のフォーメーションパターンがあり、その中から選んで戦ってゆくのだ。指先のテクニック以外に頭も使わないとまず勝てない。



→タッチダウンを決められた



←インスタントリプレイで再現！



→3ピリオド終了後のハーフタイムショー。他にもあるとか

OFFENCE オフェンス──攻撃──

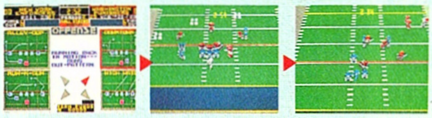
攻撃は1歩でも相手陣地に向かって進み、ゴールラインにタッチダウンすることが目的だ。攻撃回数は4回。それまでにできないと守備と交代する。



←オフェンスの基本はパスとランニングプレイ



↑EASY MONEY(パスプレイ)のフォーメーション

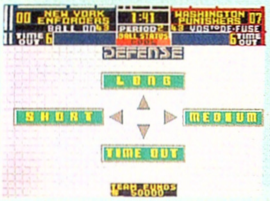


↑DOWN TOWN(パス)のフォーメーションとプレイ



DEFENCE ディフェンス──守備──

相手の攻撃を防ぎ、できるだけ進ませないようにする。そのためには守備陣型をじっくりと考えなくてはならない。こちらの方がより難しいか。



←LONGだと広く、SHORTだと密集型



↑3-4BLITZ(ミディアム)のフォーメーション



↑ZONE(ロング)のフォーメーションとプレイ



インセクターX ――ホット・ビィ／9月上旬発売予定／¥6800(税抜き)

◆どこもかしこも虫だらけのシューティングワールド！

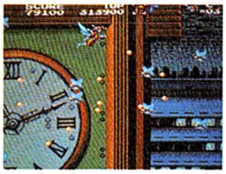
オリジナルはタイトーから発売された業務用のシューティングゲーム。去年の秋ぐらいの登場だから覚えている人もいるのでは。まだ残っているゲームセンターもあると思う。虫を題材にしたコミカルタッチだったけど、こちらのメガドライブ版はずいぶんと趣が異なっていて 、リアルタッチのキャラクターに変更された。

ゲームそのものはオーソドックスな横スクロールタイプ。もちろんパワーアップもする。全5ラウンドになっていて、各ステージは1～4のシーンに分かれている。ステージエンドにいるボスキャラを倒せばクリアだ。

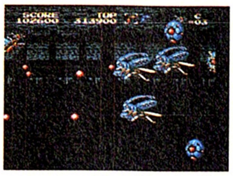
にしても虫だらけ。好きな人には堪えられないが、キライな人はかなりツラいだろうなあ。



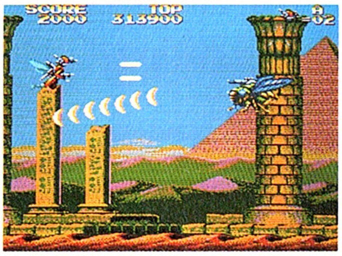
↑地中からミミズがニョッキリ！ これがカタイ



↑時計台のグラフィックに見とれてないように



↑カミキリ虫の編隊が出現。個人的に好きな敵だ



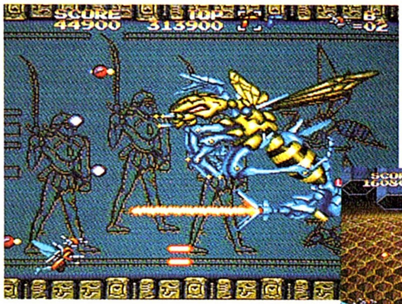
↑いきなりセミである。にしても思い出されるのはミクロイドSだなあ。知ってる？



→ガの大群！逃げ場を失わないように！



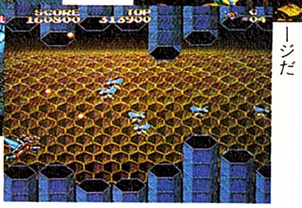
←毒々しいベニテングダケはレーザーを放つ



↑ステージ1のボスキャラ、スズメバチ。尻尾から出す炎が手強い



→カエルも登場する。昆虫じゃないけど



←一面に広がるハチの巣。ここはラストステージだ

火激 ――ホット・ビイ／10月発売予定／価格未定

◆ヤンキー兄ちゃん大活躍だい！

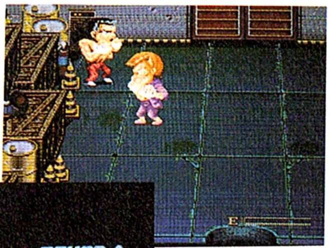
本来ならこちらが先に発売されるはずだったが、容量の変更など諸問題により、延期されていた。なんでも4Mを5Mにするとのことだ。

これまでにはなかった1対1のケンカアクションゲーム。キャラがヘンだけど憎めないのが楽しい。

また、音声合成はかなりハイレベル。そのために5Mになったと言うぐらいだから聴くだけの価値はじゅうぶんある。



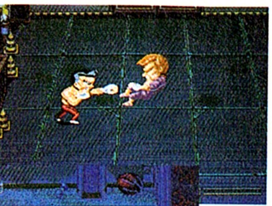
←コイツは敵の親玉。国籍も不明とは……



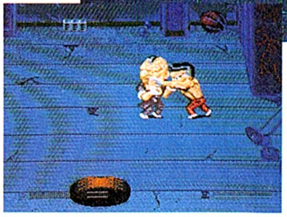
↑倉庫のようなところでの殴りあいだ



←9階立てのビルを登る。右に敵が出る



→パンチが見事に決まった



←2階のヤツにパンチ。顔がゆがむ！

MEGA DRIVE CLUB 一押し情報!!

メサイヤの新作は魔物ハンター妖子

前号では「魔物ハンター妖子」をこのコーナーで紹介したが、もう1つのメサイヤの新作「エクスプロードスター」の画面写真が入ってきたのでお見せしよう。写真を見ただけではどういうゲームなのか、今一つよくわからないが、パネル状のフィールドを跳び回って、どこかにある起爆装置を動かすことであるとのことだ。プレイしてみなきゃ何とも言いようがないな。サンプルが届いたら詳しく紹介しよう。秋発売の予定で価格は未定。

出そうで出ない「アトミックロボキッド」を製作しているトレコからは、アクションRPGを開発中との情報が入ってきた。詳細は何もわからない。続報を待て。



→雰囲気はなんとなく伝わる。なかなかキレイ



←こうやってピョンピョン跳ねるのだね

MEGA……メガドライバーズサロン
DRIVER'S SALOON

最近「ファイアーエムブレム」にハマっている成沢です。これと「ウィズIII」をクリアすれば春のファミコンRPG4大作＋1（ファイアーエムブレムのこと）はオールクリアだ。このコーナーで言うのも何だけど、どれも間違いなく傑作なので、心あるゲームファンはプレイすることをお勧めする。

メガドライブでの一押し作は何たって「コラムス」。サンプルROMの関係上、紹介は発売後の次号になっちゃうけど、これは実によく移植されている。セガの開発いわく「業務用とは1ドットの差もないはず」と断言するほど。好き嫌いの激しそうなパズルだが、テトリス期待派には格好のソフトと思う。値段も下がっているし。

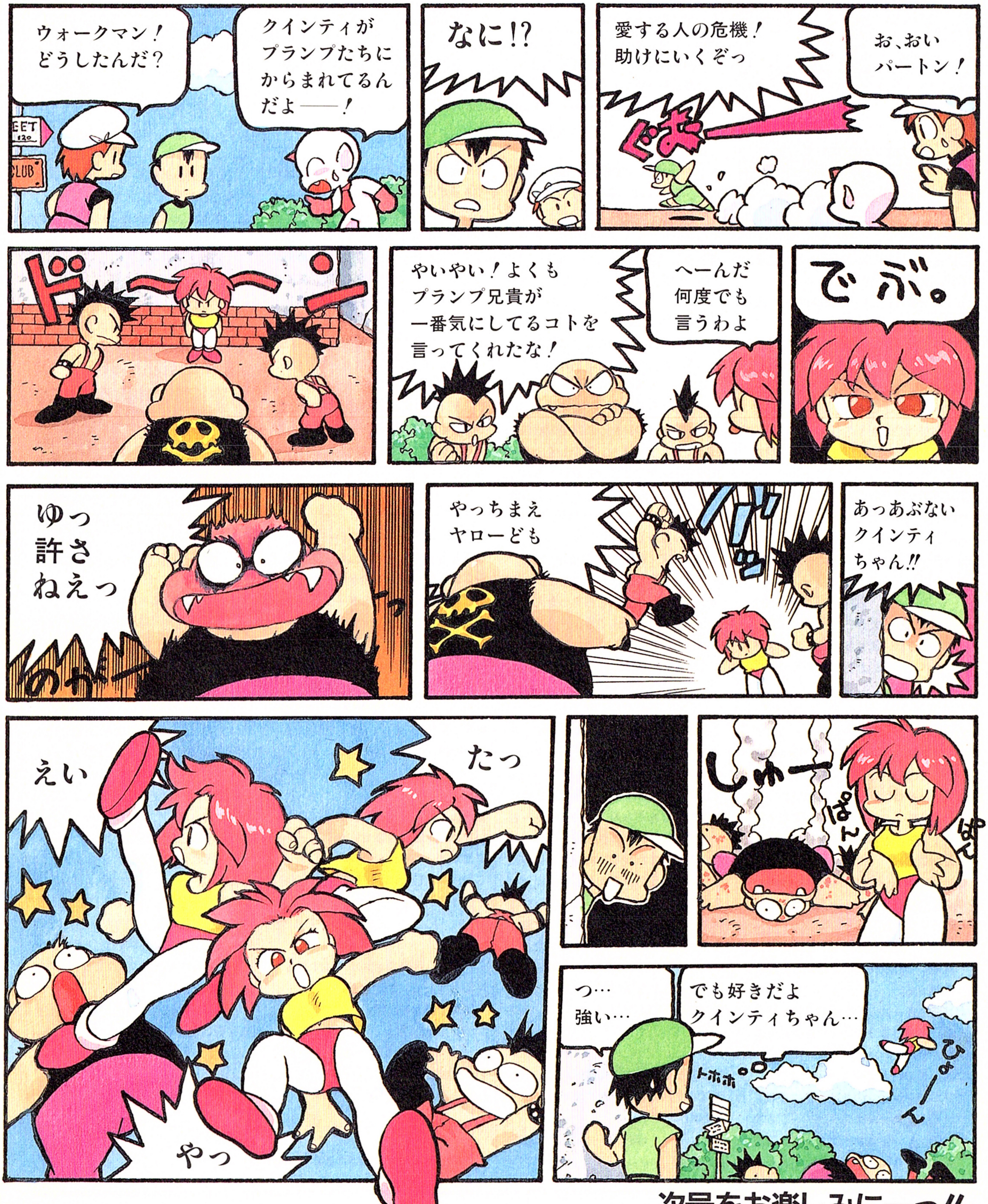
例によってPSIIIのハガキしかこない当コーナーである。他のソフトの感想も聞きたいよ――。その中で神奈川県の高橋慎クン「Vol.12にボトムズのことがチラとあったが、MDでATのバトリングのゲームって出ないかなあ」という意見が来た。きっとどこかが目をつけてると思う。期待はしないで待っているといいかも。私も遊んでみたい！



千葉県 いしかわ


いつも元気なクインティ・ワールドへようこそ!!
クインティ
Quinty
「②片思い野郎パートンのまき」
by 杉森建
クインティ ちゃーん♥
やあ パートン!
カートン
クインティなら いないよ 出かけてる
え〜〜
しかし…
パートンも モノズキ だな——
クインティなんかの どこが いいんだ?
だいたい あいつは…
ヒトがジェニーと デートするたびに イタズラしやがって さ——
なにいってん だょ カートン
そこが イイんじゃ ないか…
……
大変だ 大変だー!
たたたたた

傑作ゲーム「クインティ」のキャラクター・デザイナー杉森建のコミックワールド



次号をお楽しみにーっ!!

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

☺いきなりですが必本をどれだけ読んでいるかテストをします。
①「ヒッポン」という略称を考えた人はだれでしょう？
②ディスク・システムが動きはじめるときの音楽にあわせて歌う「ファーミーコーンが売れる前はトーランプを売っていた……ピロリ」という歌を考えた人はだれでしょう？
③くろすの初期の髪型はどんな髪型でしょう？
④初期の必勝テク道場のメンバーはみそとバラリス中野とくろす(みならい)とあとだれでしょう？
⑤バラリス中野はどこのメーカーへ就職したでしょう？

(京都府・酒井敦史)

▶全部知っていたからどーだということもないけど、よく読んでくれてますね。酒井くん。しかし、②の歌は傑作だわ。ピロリ。

(ヒラ坊)

☺やあ、私が全開のキムだ。ところでＦＦⅢを最後にドラクエⅣからはじまった「春のＲＰＧ祭り」も幕であるが、ここでひとつ寸評をしてみたい。

ドラクエⅣ……すでにゲームでなくなっている。遊ぶというより遊ばれたカンジだ。

ウィズⅢ……シリーズ中、もっとも長く遊べる。魔法の一部変更も使いでがよくなった。

マダラ……原作付きのＲＰＧとしては良品。でも原作を読みたいとは思わなかった。

女神転生Ⅱ……ごく普通のＲＰＧだけど、悪魔のような(？)合体システムのおかげでハマるハマる。

ファンタシースターⅢ……システム、アニメーションの後退が気になる。

ファイナルファンタジーⅢ……「さすが！」といえるオープニング。演出やストーリーは抜群だが、なれないシステムはカンベンして！

総評……質、量、バラエティにとんだ作品群はどれをとっても悪くない。ただしＰＣエンジンにそれらしいものがないのは残念。(ソーサリアンは移植なので、はぶかせてもらいました)

(愛知県・全開のキム)

▶あ、そー。ぜんぶやったのかー。ヒマだとはいわないが、そろそろ結婚考えたほーがいいんじゃねーか。人のこといえないけど……。

(ハルク)

☺あのー私の悩み聞いてくれませんでしょうか？私はこのたび、なんとか高校に入れたんですけど、電車通学なんですよね。４月中は良かったんだけど……、私、乗り物酔いするんです。けっこー重いやつ。たった20分間なのに困ってるんですよー。しくしく。あと言葉づかいがひじょーに悪い！おれというのは当り前、てめーとか、じゃねーよ、なんてのもふつーです。この２つの悩みどーしたらいいんでしょ。

(神奈川県・れもんSLIME・15歳)

▶乗りもの酔いにはトラベルミンっていうクスリが子供のころあったんですけど、今はどーなんでしょーか?あと言葉づかいなんて、相手が変わればぜったい変わりますよ。恋でもしたら。

(マッキー)

☺ふだんは読者に徹してて、投稿したことなかったんですけど、あんまりうれしかったんでおたよりします。だって、ニューソフト……の所に神宮寺の記事があるんだもん。もーラッキーという感じです。３作目で終わっちゃったかと思ってたから。あー本当に良かった。発売日のびるかもしれないけど９月を待ちます。ふっ、こうなったらシリーズ10作以上やるっきゃないね。もう、神宮寺三郎バンザイ！です。

(神奈川県・鈴木幹枝)

▶というようなはじめての方のおたよりもお待ちしてまーす。

(マッキー)

☺必本読者の中で砲丸投げをしているのはボクだけだろうか？ほかにもいたら教えておくれ～。

(埼玉県・長沢守・14歳)

▶だれかいますかー？

☺人生山あり谷あり。仏の顔もサンドイッチ。

(福島県・吉田忠博・16歳)

▶それを言うなら、百聞は一見にシカのふん。ああちょっと汚なかった？

(ヒラ坊)

☺Vol.11の「ディスクシステムは復活できるか？」を読んで、少しはディスクに希望がもてた。ちなみに私は友人から買い集めて、ディスクカード44枚58タイトル持ってます。おすすめディスクベスト３はゼルダの伝説、アイスクライマー、谷川浩司の将棋指南Ⅱです。

(神奈川県・やすのん・18歳)

▶「ディスクシステムは……？」特集に対する多数の反響（ありがとう）の中で、ディスク愛好家っていうのがにじみ出てる意見。しぶいところ、せめてるもんね。かと思えば次みたいな人もいる。

(ヒラ坊)

☺僕は以前、とんでもないバチ当たりなことをしてしまいました。ディスクシステムが故障して動かなくなった時、「どうせもう、ロクなゲームが出ないだろう。」と、修理に出さずに葬式に出してしまいました(要するに捨てた。)この場を借りておわびの言葉を述べさせていただきます。ごめんなさい。

(愛知県・山口寛憲)

▶もったいなーい。Vol.11の特集読んで、後悔したでしょー？

(マッキー)

☺ちょっと仁天堂さん、ディスクもいいけど何か忘れてませんか？ベーシックですよ、ベーシック!!

(奈良県・小谷玲樹・15歳)

▶うーむ。

(ハルク)

☺ＦＦⅢ　最後のボスが　強すぎる
何でどうして　なぜなんだ。
実は五七五七七、字余り。でした。いかがでしょう？

(京都府・少年Ｙ・18歳)

▶季語がない　何でどうして　なぜなんだ。

(ハルク)

☺僕は必本に投稿し続けたおかげで麹町という字が書ける様になりました。

(埼玉県・橋本勇・15歳)

▶と、言ってはいるが"麹"の字が不正解。まだまだ修業が足りないでござる

(忍者根本)

☺こんなときに／じょうだん／いってる／ばあいか!!　ボクちゃん／たちって／きれい／ずきー！　さてこれは何でしょう？
答：ＦＦⅢ説明書にのってたキャラの名前。
同じくＴＶコマーシャルで使われていたキャラの名前

(神奈川県・菊池玲子・20歳)

▶もっとおもしろい名前でプレイしてる人はご一報を。けど、飽きやすいのよね、奇抜な名前でやってると。最初はいいんだけどねー。

(マッキー)



↑バグボーイでイラストを担当してる金子です。絵に描いたよーなおタクですね。この人は。街で会っても知らんふりしよーね

▶Vol.12、Ｌ１ＢＩＳさんの質問「ペンネームはどうやってつけるの？」に寄せられた意見をまとめると、①辞書や地図で探したかっこいい単語、地名②好きな人、モノ、キャラクター名③語感のみ④以上の組み合わせやアレンジ、がほとんど。自分の名前をもじった人って少ないみたい。

さて、待ちこがれて息も絶え絶えになっている石川県・鹿野恭弘君他たくさんのみなさん。お待たせ。間もなくだぞー。ファンタジー小説コンテスト。

▶と、いうわけで7月6日発売の次号もよろしく——。

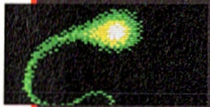
(編集部)

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。(編集部)

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会





投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

あまりにも遅れて眠ってしまった人が1万人を超えるとウワサされている（かもしれない）「ウィザードリィIII・モンスタートップ10」。いよいよ発表の時がやってきました。あなたのプッシュしたモンスターはランキングされているでしょうか？ さあ、宝箱を開けるような気持ちでわくわくしながら見てみましょ。

WIZARDRY III MONSTER TOP 10 COUNTDOWN

皆さん本当にお待ちどうさまでした。ついに今回より「ウィザードリィ友の会特別企画・ウィザードリィIII・好きなモンスター&嫌いなモンスター・トップ10カウントダウン」を、2回に分けて発表します。前号でお伝えした通り、今回は6～10位、次回は1～5位を紹介します。

ではまず好きなモンスターから…。

10位・フラック…好きな理由『I』でも好きだったので、『III』に再び出演してくれたのがうれしかった。3つ子まで出しちゃって。さらに特殊攻撃を1度に全部喰らったのにはびびったが、なぜかうれしかった。」など。

9位・ライカーガス…好きな理由「なんて言ったってカッコイイのはコイツしかいない。」「かわいい。」など。

8位・ポイゾンジャイアント…好きな理由「やっぱマカニトで死んでくれるところが、何か、大男総身に知恵がまわりかね、っていう感じでかわいいです。」「あばれるだけあばれればどうにかなるぜ的な顔がこの上なく愛らしい。」

7位・セラフ…好きな理由「サッキュバス、ソーサリスの登場でキレイどころの座があやうくなってしまいましたが、「II」でひとめぼれして以来、こいつがいちばん好きです。かつては天使だったのに、今は悪魔になってしまったなんてのも「善↔悪」のドラマがあって良い。ねっ、そうだよね、みんな！ セラフは仲間をよんだ。しかし助けは来なかった…。」「ウィズの敵キャラ特有のケバケバしさがないし、レベルが低いころ、ラツモフィスがつきた時にワーライオンから毒をうけ、「ぬお～」と思っているときに玄室に現れ、こっちに気づかないフリをしてくれた上に、毒消しを残して死んでくれたから。」

6位・アークデーモン…好きな理由「『II』でさんざん痛ぶられよほどくやしかったのだろう。敗者復活のド根性が気に入った！」「強いしカッコいいし、そのくせいきなり逃げていくマヌケさが好き」などなど。

さて、「好き」の方は今回はここまでです。続けて「嫌い」をいきますね。

10位・ファズボール…嫌いな理由「うざったいから。6Fで必死にレベルアップをしている時に9×4の36匹組であらわれた上に、倒してもふえ続けて、全部たおしてもかせぎがバブリースライム以下だから。さらにまるで何もしてこないのも人をバカにしている!!」「シリーズ中いちばんイヤな奴っ！」

9位・サイデル…嫌いな理由「ティルトウェイトばかり唱えるくせに経験値は低いし、ろくなアイテムも出さないし最低！」など。

8位・ホーネットスワーム…嫌いな理由「毒があるし、うっとおしい！」「弱いくせに大量に出て来るし、逃げそこなうと、うざったい攻撃がっ！」「3回続けて逃げられなかったから。」「4回もまわり込む奴がいるかっ！」「最高6ターンめまでまわり込まれたことがある！」など。

7位・ワーアメーバ…嫌いな理由「しつこいんだ、こいつっ！」「4階で毒を受けて死にかけたから。」

6位・レッサーデーモン…嫌いな理由「こんな奴らに呪文は使いたくないけど使わざるをえない。でも効かないからよけいに腹が立つ！」「こいつはキライだ。キライだ、キライだ。ティルトウェイト2連発を喰らって息絶えないので大ッキライだ。」「ミフネとかといっしょに出てきたとき、最後まで生き残ってマハリトとかをかけてくるから。」「人をバカにしたような呪文無効化に、ちびちびといびるような呪文攻撃、知らない間に増えているなど、まるで、いじめっこのかげについて歩いているようなインケンな奴！」など。

と、「嫌い」の方もここまでです。いかがでしたか？ 他にも少数派ですが面白いお話がいっぱいありましたよ。少し紹介してみましょう。

「好き」／ゴールドドラゴン…理由「『ウィズIII』を始めてから一月が経ち、アイテムもほぼ見つかりました。ところで、"村正"や"聖なる鎧"などのぜひ欲しいアイテムをゴールドドラゴンがよく出します。なぜだろうかと考えるうちに、IIの"金の斧"のことがふと浮かんできました。"金＝GOLD"だから、もしやIIIでも…と思いましたが単なる偶然でしょうね。」

「嫌い」／エアジャイアント…理由「よく見りゃハゲだから。」

アイアンゴーレム…理由「態度がデカイから。」

★色々な意見と共にカウントダウン第1回目をお送りいたしました。「思わず同感！」「私だったらこう思う」などの意見があったらどうぞ。ところで1つフォローを入れておくと、「嫌いなモンスターって特にいないけど…」と前書きしてくれた人が意外と多かったのでした。



↑京都府・岩崎プル



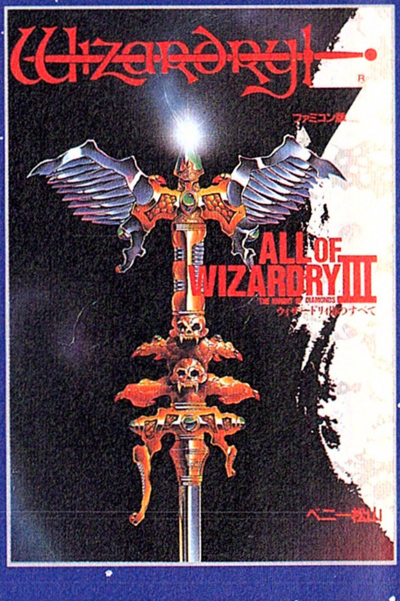
Wizardry

Wizar

まだかまだかの声におこたえして
名著の誉れ高き「ウィザードリィ
のすべて」の続編、いよいよ登場！
ファミコン版ウィザードリィⅢ「ダ
イヤモンドの騎士」の真実を完全
収録。前作を持っている人は、絶
対にこれも揃えてパーフェクト!!
The Knight of Diamonds
WelComeback to Here!
The World of Wizardry

7月4日発売
ベニー松山著
定価850円

ウィザードリィIIIの
すべて



「破滅、来る。殺す……神」「この薄汚い迷宮に、死を撒き散らすがよい」「《召還》だと？」「ワードナが……」「あんたの後で何が起きているのか判る？」「古代呪文の解読——」「戻れ／汝が独房へ／」「護って、私だけを。魔法の楯よ／」

「地上に堕ちた次は地獄……か」

奇才手塚一郎が描く、小説ウィザードリィ最新作、ついに完成／

1

礼拝堂に入ってきたのは、黒衣の魔道師だった。

2

それが悪の大魔道師ワードナであることは、一目瞭然だった。
誰も声を出すことはできなかった。
ワードナは、ゆっくりと歩を進めてゆく。
カドルト神像に向かって。
神像の右手に握られている魔除けを目指して。

7月4日発売
手塚一郎著
定価980円

小説ウィザードリィ・シナリオ#4

ワードナの逆襲

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621※価格はすべて税込みです。

SUPER（スーパー） GOLD（ゴールド）

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「交響詩グラディウスIII」
（キングレコード）

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは6月1日㊎当日消印有効。
発表は'90Vol.15の予定です。



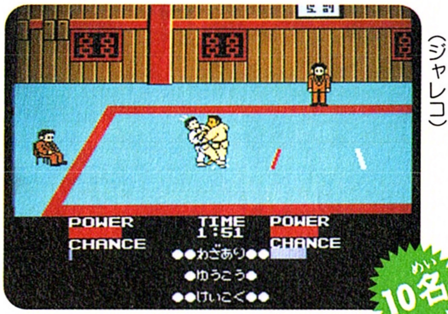


読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



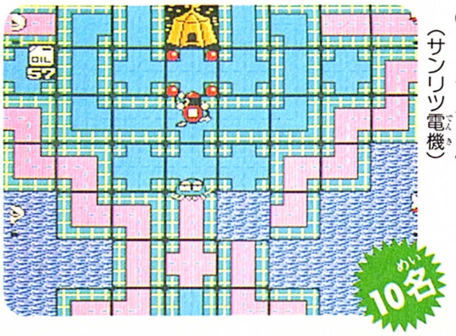
②水滸伝・天命の誓い（光栄）



①燃えろ！柔道うおりあーず（ジャレコ）



④迷宮島（アイレム）



③ピーパータイム（サンリツ電機）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、7月6日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は'90Vol.17のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.9 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・手塚優子　青森県・内田一郎・青森県・矢島由宏　宮城県・永井淳子　栃木県・久保田愛　埼玉県・五十嵐洋　千葉県・梶山明博　東京都・三好一平　東京都・加山暁子　神奈川県・物江真二　神奈川県・広田将道　長野県・小尾純子　静岡県・寺内正　愛知県・崎村秀紀　愛知県・大黒剛　滋賀県・丸山信樹　広島県・河合俊也　高知県・片山智子　大分県・村松丈　宮崎県・菅原薫　他60名

★ほしいソフト２本

岩手県・大野武　山形県・奥村由美　群馬県・東野原功一　千葉県・蒔田寛　千葉県・丸岡美穂　東京都・橋川真　神奈川県・千代田真紀　静岡県・遠山竜太　愛知県・芹伊田健　三重県・松田知恵子　大阪府・長田治　大阪府・三村和善　奈良県・林浩二　和歌山県・佐久間陽明　岡山県・吉田豊　広島県・名取和直　山口県・田辺幸子　大分県・住友隆三　鹿児島県・川上拓　沖縄県・水野和美　他30名

★ほしいソフト３本

山形県・万味加代子　福島県・石川洋平　栃木県・伊藤勉　群馬県・遠藤政治　千葉県・柿沼歩　東京都・米村龍児　神奈川県・香月志郎　山梨県・飯岡篤　静岡県・中島忍　京都府・平野哲　大阪府・宇部幸一郎　兵庫県・井村司　和歌山県・藤野南　岡山県・天野彩乃　広島県・黒瀬忠夫　愛媛県・古田進　長崎県・後藤光彦　熊本県・宮崎和也　鹿児島県・青山治郎　大分県・藤波良江　他20名

★NEO GEOステッカー

青森県・吉田章成　千葉県・村上功　神奈川県・黒沢政二

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ファイアーエムブレム

青森県・水野正晴　岩手県・中井英樹　秋田県・古葉恭一　山形県・川原智隆　福井県・野口雄二　三重県・矢田部潤　京都府・堀卓也　愛媛県・原田彰吾　熊本県・梅津一志　大分県・玉川香

②黒鉄ヒロシの予想大好き

秋田県・栗田知隆　茨城県・和嶋利一　埼玉県・西原博　千葉県・野中美幸　長野県・井浦豊弘　大阪府・人代順一　兵庫県・桑原敦司　島根県・田所佳馬　福岡県・古井聖　長崎県・秋元明

③ファイナルファンタジーIII

山形県・深矢宏　埼玉県・中上俊也　神奈川県・篠原昌子　滋賀県・真藤史郎　大阪府・榎本勤　奈良県・和田祐樹　広島県・佐々木智康　徳島県・池田悟司　高知県・山ノ内和美　佐賀県・布勢雅

④ガンヘッド

北海道・舛川力　栃木県・大竹和幸　東京都・大塚聡　静岡県・斎藤照　愛知県・賀来延明　京都府・馬場規仁　和歌山県・氷室正也　広島県・西田晃　福岡県・南雲泰弘　長崎県・山口忠弘

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

PRESENT 桃太郎ケース

ハドソンのPCエンジンソフト「桃太郎伝説ターボ」「桃太郎活劇」「桃太郎伝説II」のそれぞれの取扱い説明書についている応募券と郵送料250円分の切手を入れてハドソンに送ると、全員にハドソンオリジナル桃太郎カードケースが当たるのだ。応募券にはそれぞれ商品タイトルとイヌ、サル、キジのイラストが入っているので３種類の応募券をまとめて送るのが条件。応募先・応募期間など詳しいことは「桃太郎伝説II」の取扱い説明書に書いてあるので「桃伝II」の発売まで「桃太郎伝説ターボ」「桃太郎活劇」の応募券は大切に！



PRESENT 夏はTシャツ!!

(株)ビスコより６月15日発売されたアメリカ大陸をバイクで横断するレースゲーム「ダッシュ野郎」¥5800(税抜き価格) の発売を記念してオリジナルTシャツをファミコン必勝本読者20名にプレゼント。

このTシャツを欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢を書いて

〒102 東京都千代田区麹町5−5−5

ＪＩＣＣ出版局　ファミコン必勝本

「ダッシュ野郎Tシャツ係」

まで送ること。応募の〆切りは７月６日当日消印有効です。

夏はやっぱりTシャツだしね。



BOOK 堀井氏の本！

「ドラゴンクエスト」の作者、堀井雄二のエッセイ集『虹色ディップスイッチ　ファミコン業界クエスト』¥1000、が株式会社ビジネス・アスキーより発売された。この本の中では「ドラゴンクエスト」シリーズの製作秘話や人気ゲームソフトの評価などファミコンにまつわる楽しいエピソードが紹介されている。

なおこの本をファミコン必勝本の読者３名にプレゼント。希望者はファミコン必勝本「虹色ディップスイッチ係」まで。７月６日当日消印有効。



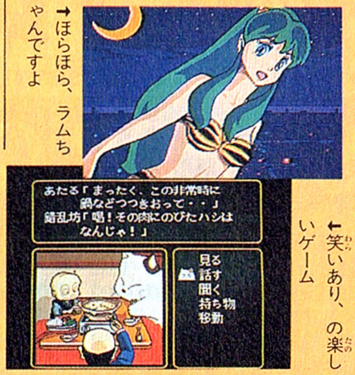
POSTER うる星やつら

６月29日にハドソンから発売されるPCエンジンCDロム用ソフト「うる星やつら」のポスターを20名にプレゼント。希望者はハガキに住所、氏名、年齢を書いてファミコン必勝本「うる星やつらポスタープレゼント係」まで。応募の〆切りは７月６日当日消印有効。

キミの部屋にでっかいラムちゃんが貼れるっ!!



→「ただいまだっちゃ」ということでCDロムでうる星の面々が帰ってきた



→ほらほら、ラムちゃんですよ

←笑いあり、の楽しいゲーム

EVENT キューティ鈴木♡

アスミックより８月に発売されるメガドライブソフト「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」の発売記念キャンペーンとして８月24日(金)、12:00〜14:00　東京の後楽園ホールでキューティー鈴木ほかジャパン女子プロレスメンバーによる試合およびキューティー鈴木とのゲーム大会などが行われる。

このイベントに参加したい人は往復ハガキの宛先に〒162　東京都新宿区揚場町１−21　株式会社アスミック「アスミックサマーフェスティバル'90」プレゼント係　と書き、裏に自分の住所、氏名、年齢、職業(学年)、性別を書いて送ること。もちろん返信用の宛先に自分の住所、氏名を書いておくのを忘れずに。抽選で1500名に招待状が送られてくるぞ。この応募の〆切りは７月31日(火)必着で。

(なお発表は発送をもってかえさせていただきます。)

EVENT パソコンの祭典

世界のCGや、SFXの最新情報が盛りだくさんの「NECパソコンアートフェスティバル'90」が開催される。７月29日(日)、場所は東京ベイNKホール。JR京葉線舞浜駅から会場へ直行バスが出ている。開場はAM11：30。荻野目洋子のパソコンオンステージ等のイベントはPM１：00開演。その他、映画鑑賞券等プレゼントもたくさん。

このビッグなイベントに抽選で5000名様をご招待！「NECアートフェスティバル希望」と書いて、住所、氏名、年令、電話番号、職業または学校名、本人を含む来場希望人数を記入、〒164-40　東京都中野郵便局私書箱95号「NECアートフェスティバル事務局」まで。６月26日消印有効。

CINEMA 映画

バック・トゥ・ザ・フューチャー3



ロバート・ゼメキス監督、S・スピルバーグ総指揮の「バック・トゥ・ザ・フューチャー」シリーズ完結編。アメリカで前2作を上回る驚異的な興業収入を記録して、いよいよ日本に上陸。

ドク（クリストファー・ロイド）は突然の落雷で1885年にタイムスリップしてしまった。1955年に残されたマーティー(マイケル・J・フォックス)はドクからの手紙に導かれ、ドクの墓石を発見する。ドクの身に危険が迫っていることを知ったマーティはドク救出のため1885年へ。そして開拓時代の西部でマーティを待ちうけていたのは宿敵ビフ（トーマス・F・ウィルソン）の先祖ビュフォード・タンネンだった。



マーティがタンネン一味に囲まれ縛り首にされそうになったその時、ドクのウインチェスターが見事にロープを撃ちぬいた。

ドクと女教師の淡いロマンスや疾走する機関車を馬で追う壮絶なチェイスなど話題のシーンも盛りだくさん。全ての謎が明かされるラストまでノン・ストップの痛快アドベンチャーだ。

公開データ

バック・トゥ・ザ・フューチャー3　UIP配給　7月6日公開　監督：ロバート・ゼメキス　製作総指揮：S・スピルバーグ、ほか　主演：マイケル・J・フォックス、クリストファー・ロイド

VIDEO ビデオ

ロードス島戦記



パソコン・ゲームや小説、カセット・ブックなど多メディアにおいて人気急上昇中の「ロードス島戦記」のビデオ・アニメ化が決定した。現在3巻まで刊行され（全10巻を予定）、120万部を越えるベストセラーとなった小説版をもとに全13巻に及ぶ長編オリジナル・アニメとして制作が進められている。

"呪われた島"と大陸の人々から呼ばれるロードス島。この島では悪の皇帝ベルドと人間の英雄、エルフ、ドワーフ達との凄絶な戦いが幾度となく繰りかえされてきた。そして、まえの戦いから30年が過ぎた今、再びベルドの封印が解かれようとしていた。



ロードスの若き青年剣士バーンは勇者を夢見て、仲間たちと武者修行の旅に出る決意をしていた…。

5つの秘宝を隠し持つと言われる5匹のドラゴン、魔法と妖精の神秘など、ファンタジーの要素がいっぱいの冒険物語だ。キャラクター・デザインは出渕裕、結城信輝が生み出したオリジナルが使われ、原作の安田均、水野良が原案として参加。制作には3億円の巨費が投じられるなど今までにないRPGアニメの超大作となりそうだ。スタッフはRPGファンやアニメファンの厳しい観賞眼に応えられる高品位のアニメにしたいと語っている。

発売データ

ロードス島戦記Ⅰ　角川書店　6月30日　¥4800(税込)　30分カラー　キャラクター原案：出渕裕　キャラクター・デザイン：結城信輝　原作：安田均、水野良　声：草尾毅(バーン)、榊原良子(カーラ)、他

「テレカ情報局」

ここ数年のアイドル・テレカのブームの中で、注目を浴びた選りすぐりカードをご紹介。今号はその第1弾だ。

WINK・涙をみせないで

最近はちょっとペースダウンしたとはいえ、WINKは90年を代表する人気アイドルだ。大ヒットした「愛が止まらない」のテレカは、残念ながら市場には顔を見せなかったが、次にヒットした曲のこのカードは、彼女たちのファンがどうしても欲しいと殺到して、台風の目となったのだ。ちょうど人気の絶頂期に捉えた写真だけあって、WINKの表情も生き生きしている。決して「無表情」じゃないよね。



←〈110-63455〉

小川範子・涙をたばねて

数あるアイドル・テレカの中で、個人的にイチオシしたいカードがこれ。6歳の時に役者としてデビュー、かれこれ10年以上の実績を持ち、TVドラマなどで抜群の演技力を見せている小川範子の、デビュー曲プロモーション・テレカだ。黒バックに独特のポーズと表情でこちらを見つめる表情が、なんともいえない雰囲気をたたえている。レコード・デビュー当時の彼女のテレカやそれ以降のカードは何点かあるが、これがもっとも彼女らしさを表している。ちなみに写真は、デビュー曲のジャケットに使われたものだ。範子に限らず、アイドル・テレカの代表的な1枚は、レコード・デビュー当時に発行されたというケースが多い。



←〈ホワイト加刷〉

中森明菜

もはやアイドルとは呼べない明菜。これまで芸能界に関心のなかった人も、明菜のことには非常に興味があったりする。アイドル全盛だった80年代芸能界を変えていくのは、もしかしたら彼女なのかも知れない。

それはそうと、数年前までの時期に比べて最近発行された明菜カードは少ない。自殺未遂事件の影響だろうが、その反面、彼女の古く発行されたテレカを求めるファンが多く、人気上昇中だ。ここに紹介するのはそんなカードの中の1枚。お茶目な表情といい、シンプルなデザインといい、出色のアイドル・テレカだ。もうすぐ復帰が予定されている彼女の新曲テレカが果たして発行されるのか？　とても興味深い。



←〈110-50187〉

工藤静香・That's

テレホンカード業界での工藤静香の立場には、微妙なものがある。おニャン子クラブ解散当時から2年間くらいの彼女の人気はすさまじく、静香のテレカが欲しいというファンが殺到したものだった。だが、当時発行された彼女のテレカは種類が少なく、テレカ・アイドルとしてのステイタスを確立することができなかったのだ。

最近になって、静香を起用した企業の販売促進カードが、何種類も市場に顔を出すようになっている。これはそんな中の1枚だ。もともと歌唱力には折り紙付きの彼女だから、ブロマイド的要素の高いアイドル・テレカの人気がアップすることが、幅広いファン層の獲得につながっていくのだ。



←〈110-76065〉

TV テレビ INFORMATION

今話題の恐竜ブームやエコロジー問題をもっとよく知りたい…そんな僕達の知識欲を満足させてくれそうな自然、科学のおもしろ特番がいっぱい！

宇宙船ヘリオスの600億光年の旅を見ながら宇宙科学の最先端が学べちゃう

銀河の中心や宇宙の果てはどうなっているのか？地球人以外に知的生命体は存在するのか？そんなことを考えると気が遠くなりそうだね。でも科学が進歩をとげた今、宇宙の神秘も解明されつつあるのだ。最近の理論や観測、実験のデータを結集し、僕たちの疑問に答えてくれるのが6月30日から放送される「銀河宇宙オデッセイ」だ。

放送は全8回。各回の内容は架空の宇宙船「ヘリオス」の銀河横断の旅を描いたドラマ・パートと、その科学的裏付けを実証していくドキュメント・パートで構成されている。「ヘリオス」の600億光年の旅を通して、人類が理解しつつある最新の宇宙の姿が描かれるのだ。21世紀のある時、宇宙船「ヘリオス」は6人のクルーを乗せて地球を出発する。太陽系の各惑星を探査した後、超新星や暗黒星雲、ブラックホールへ接近。さらに銀河の中心から宇宙の果てへと「ヘリオス」の旅は続く。このドラマの原作と番組のキャスターをカリフォルニア大学教授であり高名なSF作家でもあるグレゴリー・ベンフォードがつとめる。

放送1回目は全体のプロローグとしてラス・カンパナス天文台の望遠鏡に通常のテレビカメラの100倍という高感度カメラを使って撮影した、世界最高画質の星空を紹介。画面いっぱいに広がる天の川、様々な形の銀河、星が生まれつつある暗黒星雲などテレビ初公開の荘厳な宇宙の映像が楽しめる。特撮の宇宙に見なれた僕たちにとって本物の宇宙には新鮮な感動があるはず。

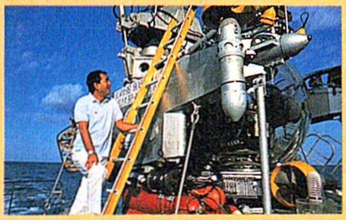


NHK総合6/30(土) PM7：20～8：50
7/1(日)、8(日)、15(日) PM9：00～10：00
5話から8話までは9月以降に放送予定

5ヵ国共同制作の海洋ドキュメント決定版!!

“人類のふるさと”と言われ資源の宝庫でもある海に焦点をあて、“科学と環境”の調和を考える。日本、アメリカ、イギリス、オーストラリア、オランダが3年かけて共同制作したVTRを濃縮再編集して4夜連続で放送。内容は「海と人類の共生」をテーマに「海戦、海運の歴史」から「未知の海底資源」、「21世紀のマリン・レジャー、リゾート」まで幅広く、かつ多角的に海に迫っていく。案内役は加山雄三、ルーク・カイバース博士、川上麻衣子。

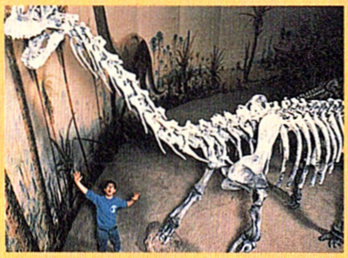
深海の気持ち悪い生物たちが見たい！という人にもオススメ。



ブルー・リボリューション～海洋の世紀～
テレビ朝日系　6/25(月)『生命と海～沈黙の世界への旅～』PM8：00～9：48
6/25(月)『最後の狩人』6/26(火)『海をめぐる戦い』6/27(水)『ネプチューンの財宝』6/28(木)『海の惑星』以上
PM11：30～深夜0：25

恐竜は謎が多いほど探究心をそそられる

7月7日から約60日間にわたって幕張メッセで行われる「大恐竜博」。その主催者でもあるTBSが開催にさきがけ、特番「恐竜を夢みた人々～6500万年の死角」を放送する。番組では、いまから6500万年前に絶滅した恐竜の正体や、絶滅の理由に関する数多い学説やユニークな推理を紹介していく。どの説が正しいかという正否よりも恐竜の夢を見、その夢に近づこうとした科学者たちのロマンを伝えていくというのがこの番組のポイント。難しい学説もドラマで楽しく再現してしまうのだ。また、「大恐竜博」に出展しているカナダのティレル古生物博物館からの現地レポートもあるので一足先にこの番組でチェックしておこう。



「大恐竜スペシャル」
6/30(土)TBS系　PM2：00～3：24
出演：関口宏、岡崎京子、他

そのほかのおすすめ番組(6/15～7/5)

6/15(金)金曜おもしろバラエティ『がんばった！若花田、無念の貴花田～密着奮戦記』フジテレビ系PM7：30～8：54	●今話題の貴花田、若花田を2ヵ月間密着取材。2人の素顔や彼らをとりまく藤島部屋の人間模様を浮きぼりにする。
6/17(日)日曜洋画劇場『パラダイム』テレビ朝日系PM9：02～10：54	●SFホラーの奇才ジョン・カーペンターによる悪魔復活伝説。20世紀末の現代社会が毒々しく絶望的に描かれている。
6/24(日)日曜洋画劇場『ザ・デプス』テレビ朝日系　PM9：02～10：54	●エイリアンといえば宇宙が定番だった頃、この深海版エイリアンは意表をついた作品だった。海底恐怖の決定版。
6/26(火)　TV PLUS90『イッセイ尾形の一人舞台II』フジテレビ系　深夜3：55～5：25	●エッソのCFでおなじみ、イッセー尾形の1人芸居が90分間楽しめちゃう。「駐車場」「マユ毛男」など全7話。
7/5(木)～新番組　連続ドラマ『芸能社会』TBS系　PM9：00～9：54	●芸能マネージャー（時任三郎）と新人スター（南野陽子）のサクセスストーリーを描いたドラマ。2人の熱演に注目！

〈ファミっ子大集合〉

テレビ東京 毎週木曜日午後5時～5時30分

6/21 最新ソフト情報は「獣王記」(アスミック)、「リトルマジック」(データイースト)ほか。G・Bアタック！は「ブライファイター」(タイトー)の紹介や「レッドアリーマー」の攻略など。情報局はCSGのリポート。

6/28 最新ソフト情報は「飛龍の拳III」(カルチャーブレーン)、「2010～ストリートファイター」(カプコン)など。G・Bアタック！の攻略は「スーパーチャイニーズランド」(カルチャーブレーン)。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

6/19 先取り・新作コーナーでは「麻雀悟空スペシャル」(サンソフト)、「ワルキューレの伝説」(ナムコ)、「ゼビウス ファードラウト伝説」(ナムコ)。情報コーナーは“アイドルゲーム特集”で唄のシーンを紹介。

6/26 今週は“東京おもちゃショー”の模様を特集する。このショーは6/7～10の4日間、幕張メッセにて開催されたゲーム業界注目のイベント。会場の各コーナーと最新ソフトを一挙紹介。

銀河イラスト／沼澤茂美

ニューソフトストリート

NEW SOFT STREET

やっほー。元気ですかー。今日ねー。幕張メッセってとこまで、おもちゃショー見に行ってきたんだ。けっこーすごかったよ。何がって？そーだねー。ハンディタイプのセガとPCエンジンかなー。テレビもけっこうよくうつってたけどね。新作のほーもいっぱいでてましたねー。まだまだ、TVゲームは元気ですね。



そいでもって、今回はやっぱキャプ翼2からいってみましょー。システムもシェイプアップしてていいよー。ソルスティスもマニアっぽいね。これもいーよ。あ、それからドクターマリオついにでるね。今やっとるけど面白い。もっともっとあるから よーく読んでね。そんじゃまたねー。

キャプテン翼 VOL.II スーパーストライカー

／テクモ／7月20日発売／¥6900

CAPTAIN TSUBASA II

キャプテン翼II ～スーパーストライカー～

原作であるマンガやTVアニメの放映はとっくの昔に終わっていても、翼くんの人気は衰えません。ファミコンでは2本目の登場となりました。前作同様ふんだんにビジュアルシーンを導入しながら、サッカーの試合上での戦略性にも磨きがかかったこのゲーム。翼ファン、サッカーファンならずとも注目して欲しい1本です。発売まであと少し、期待して待っていていいですよ。



魅せます、空中戦シーン！

さらにパワーアップして翼が帰ってきた！

前作を知らない人のために

キャプテン翼IIは、サッカーゲームでありながら、アクション要素は一切ないRPGシミュレーションゲームである。プレイヤーは全ての行動を、基本的にコマンド選択によって決定する。試合を終えると、その中での働きに応じてレベルが上がり、どんどん強くなっていく。そしてさらに強いチームと対戦するんだ。

前作とちがって、今回は完全なるオリジナルストーリーで、原作顔負けのドラマが準備されているらしい。ここらへんも期待できるぞ。



←敵選手に詰められると、この画面になる。さて、パスを出すか、ドリブルで抜くか、ワンツーにするか、いっそシュートか

よりリアルに。キャプテン翼IIはこうなりました

コマンドもパワーアップ

キャプテン翼IIでは、前作に比べてより高度な戦略が立てられるようになっている。後述する陣形選択もそうだが、試合中のそれぞれの状況によって選べるコマンドが増えたのもその理由の1つだ。ワンツーパスやパススルー(パスを受けるふりをして素通りする)、さらには翼くんのドライブパスやヒールリフトなどが絡み合い、よりバラエティー豊かな試合展開が行われるようになったんだ。



→左からのパスを受けるふりをして、そのまま右へ流す。そのボールを右に走り込んだ味方が取るわけですね



←翼くんは普通のドリブルの他に、ヒールリフトという技で敵を抜くことができる。両足で狭んで頭上に蹴るんだね

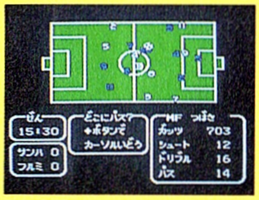
本物のサッカーにも見劣りしない、この高度な戦略性！

このゲームの戦略性は、とてもこのくらいのスペースではじっくり解説できないので、駆け足でいきます。まずフォーメーションチェンジ。敵チームに合わせた陣型を自由に選択できる。ディフェンスチェンジも同様。さらには、選手1人々々を自在にポジションチェンジでき、それによって試合運びが変化する。

また、試合中のパスは当然のように全員に出すことができるだけでなく、誰もいないエリアに球を出し、仲間を走り込ませるなんていう芸当も可能。さらには味方だけでなく敵チーム1人1人に各パラメーターが設定され、かつクセまで持っているという話だ。このゲーム、奥はかなり深い。



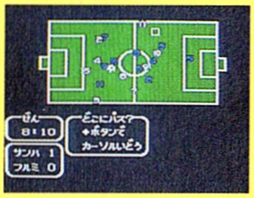
←試合前やハーフタイム中、チームデータを変えることが可能。相手チームの個性や、味方の残りガッツなどを考慮して陣形を決めましょう



←試合中、パスを選ぶとこの画面に。パスする相手はカーソルで選ぶんだ。カーソル内の選手は左下に表示される



→ずらっと並んだサンパウロFCイレブン。さて、どんな陣形にしましょうか？ 1人ずつポジションチェンジできるし、いっそ翼をバックスに？



→しかし、今回はこのように誰もいないエリアにパスを出すことも可能。ここらへんに球を出せば、きっと11番が走り込んで取ってくれるでしょう



／エピックソニー／7月20日発売／¥5900

NEW SOFT STREET

SOLSTICE

ソルスティス

春の大作ラッシュも一段落した観のある今日この頃。みなさまいかがお過ごしでしょうか。腰を据えて楽しめるゲームなんて当分出ないし、なーんて愚痴をこぼしちゃいないでしょうね？　バカ言っちゃいけません。切り口は斬新、それでいて味わい深いゲームが、今か今かと出番を待っているところです。その名は「ソルスティス」。期待度大ですよ。



海を越え、味のあるゲームがやってきた！

さすがは伝統ある英国作品　重厚な舞台世界がそこにある

ソルスティス。それは邪悪なる宴。冬至の夜に生まれし少女をいけにえに捧ぐことにより、絶大なる力を得る黒魔術最大の秘法なのだ。1000年前の恨みを果らさんとする黒の魔法使いモルビスは、エレノア姫をいけにえにせんがためにさらっていく。あなたはエレノア姫を助けるため、単身悪の拠城キャッスルロックへ乗り込むのだ。

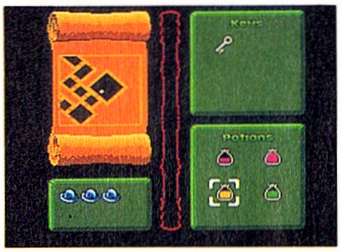

←深い森の中、突如現れた魔物達に姫がさらわれてしまった。彼女を救うため、あなたの冒険が始まる

キャッスルロックは、1画面におさまる大きさの部屋が多数集まって成り立っている。複雑に連なるこれらの部屋を探索しながら、悪の魔法使いモルビスを倒すのが目的だ。画面は独特の斜め見下ろしスタイルなので最初はちょっととまどうが、なれるとこの画面でのアクションに夢中になることでしょう。

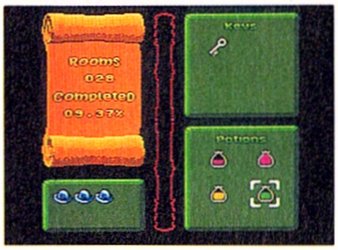
部屋の数は250以上。じっくり、たっぷり楽しめるのだ

反射神経よりも頭を使う　大人向けのアクションゲーム

シャダックスに出来るアクションといえば、ジャンプすることとアイテムを取ること、そのアイテムを体の下に出現させること、それを押すこと、これくらいだ。しかし、これだけのアクションを組み合わせることにより、実にさまざまな行動が可能となる。



→自分がどこにいるかはマップ画面で確認できる。部屋数は多くとも、あまり迷わないで済む

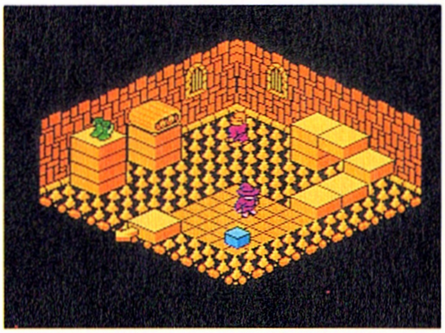


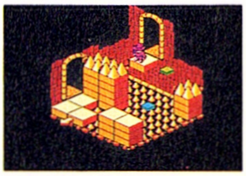
←また、今までに何部屋通過したか、それが全体の何パーセントなのかも確認できる。便利だ

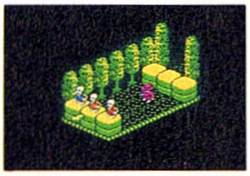
たとえば、ジャンプしたところで足の下にブロックを出現させて行う2段階ジャンプ。動き回るモンスターの頭上にブロックを落とし、その上に乗って移動するなんてのもある。これらのテクニックを駆使して、トリッキーな部屋を突破していく。

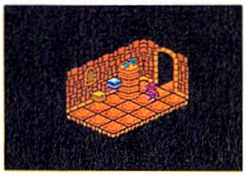
もちろん、ファンタジー世界を舞台にするこのゲーム、魔法もちゃんと登場する。敵を全滅させる。動きを止める。自分を無敵にする。見えないブロックを出現させる。この4つの魔法が使用できる。

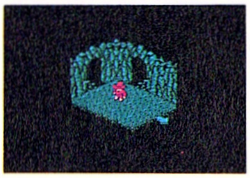
自分の持てる力を出し切って、さあ、冒険を開始しよう！


↑冒険初期の難関。どうやって靴を取るかわかりますか？


←移動する板と、トゲトゲの床。この程度のしかけは序の口


←城内だけでなく、舞台は屋外へも広がっている。なにしろ広い


←行き止まりの部屋で鍵を発見。これで移動範囲がグンと広がる


←かと思えば、今度は城の地下。さて、どちらへ進むべきか？



／ナツメ／8月10日発売／¥5900(税抜き)

NEW SOFT STREET

KAGE

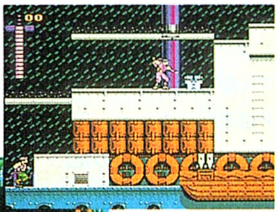
KAGE

「アバドックス」「ファイナルミッション」と、近頃シューティングゲームに力を入れていたナツメだが、今度はイキナリ忍者物のアクションゲームを出すことになったのだ。その名も「KAGE」。何だか、ぶっきらぼうなタイトルだが、内容はかなりイイ線いっているぞ。では、そのほんのちょっとをここで紹介してしまおう。

期待大の忍者アクションゲーム登場でいっ！

武器を駆使して敵の中枢へ殴り込みだぜ!!

ゲームが始まって忍者が最初に持っている武器は刀。ステージの所々にある巻物を壊すと中には手裏剣、鎖鎌、爆弾、のどれかが入っている。また、同じ武器を続けて取ると3段階にパワーアップして行くのだ。どの武器も一長一短、場所によって上手に使いわけて行こう。

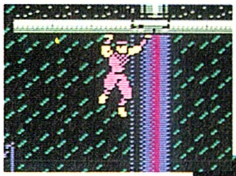


→この巻物の中に4種類の武器が入っている。何が入っているかは決まってるぞ



←武器の1つ鎖鎌。上にも攻撃できる唯一の武器。パワーアップは3段階だ

THE大道芸人技



←特殊アクションの、さか上がりを完璧にマスターせよ。なんちってボタン上に押すだけ





ハラハラドキンチョの連続で面白いったらああありゃしないっ！

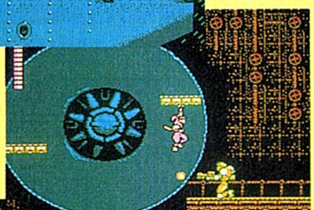
次は何？その次は？ブービートラップの嵐全5面だァ！

アメリカを支配する悪の皇帝ガルダを倒すのがゲームの目的だが、それには全5ステージの超難関を突破しなければいけない。ここではステージ3までの難しいと思われる所を紹介するが、この他にも色々なしかけがたくさんあって気がぬけないのだ！

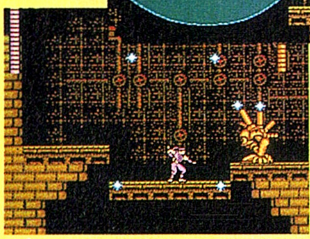
STAGE 1



←1-1の最後に登場する船長だ。恐怖のスライディング攻撃！



→1-3は回転リフトがでてくる。落ちないようにね



←大ボスのマイケル。目が開いている時しか攻撃できないのだ

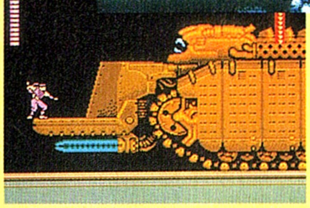
STAGE 2



←2-1に出てくる水忍。動きがミョーにリアルなのだ

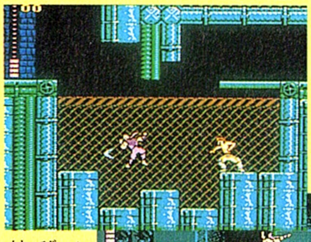


→さか上がりの連続技で行こう。ガスにはあたるな



←2の大ボス巨大戦車ゴーバ。下のレーザー砲に注意すべし

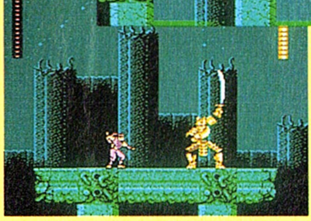
STAGE 3



←このステージはブーメランを投げるモヒカンがいっぱい出てくる

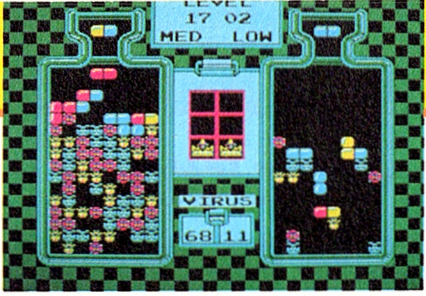


→廃墟のビルを飛び渡って行くのがけっこう難しい



←刀を振り上げる大ボス武鬼。攻撃すると崩れ落ちてまた再生する

©1990 NATSUME



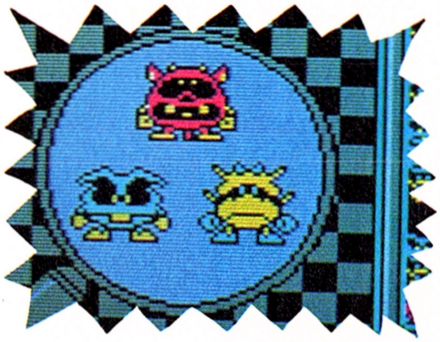
／任天堂／7月20日発売／¥4900(税込み)
※ゲームボーイ版も同時発売／¥2600(税込み)

Dr.MARIO

Dr.マリオ

任天堂、夏の新作は何とマリオ！ でも、いつものマリオとはちょいと違う。今度はお医者となってウイルス退治にエンヤコラサッサ。テトリスのパズル性に、アクション要素を加えて登場だ。今年の夏は眠れない日が続くのか？ ファミコンも君もアツクなる「Dr.マリオ」の発売は近い!! さーて、これから紹介していきまーす。

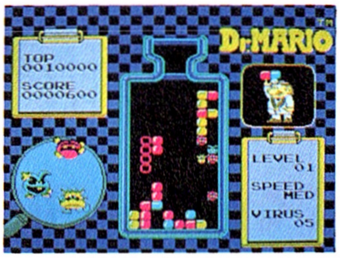
こいつらをたおせ!!



覚えてますか?僕、マリオです！

ウイルスとガンガン戦うドクターマリオ(字あまり)

いつの間にかマリオも偉くなり、医者の免許を取ったようだ。さて、そのマリオ君はさっそく、ウイルス退治に励むのでありました。そのウイルスはしぶといったらありゃしない。決められたカプセルで退治しなくてはいけないのだが、1つや2つのカプセル程度じゃビクともしない。じゃー、どうすればいいのか？同じ色のウイルスとカプセル、縦または横に4つ以上並ぶとやっと"退治"となります。このビンの中にウイルス、全てを退治すると面クリアです。



←おおーっとマリオ君。カプセルを投入しよーとしております。さーて、どーなるのか？

こう書くとあなたは「テトリスに色の要素が加わっただけじゃないか!!」と思うかも知れません。しかし、そーは問屋が卸さない！ カプセルを10個投げ込まれるごとに、テトリスとは違い、スピードが上がります。そしてさらに、ライン消滅後に、カプセルの半片(残り半分)が落ちていくのです。この半片のゆくえを見極めないと、後で苦労します。

まあ、そんな感じですがだいたいは分かりましたか？えっ、分かりませんか……。とにかくPLAYする事をお勧めします。君の夏休みは「Dr.マリオ」で始まり、「Dr.マリオ」で終わること間違いなし！ 息抜きにピッタリなこのゲーム、一家に一本は欲しいと言ったところでしょうか。

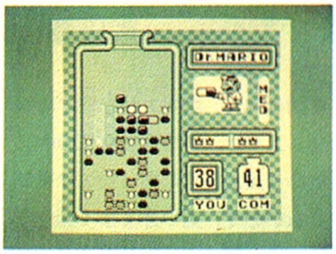
今、一番はやってるパズルアクションにマリオが新風!!

2人でやってこそ面白い、パズルゲームの世界です。

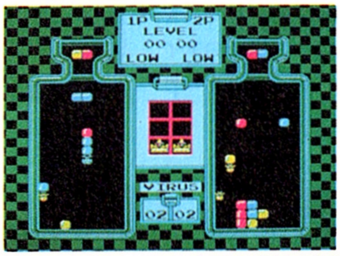
対戦、というと連想するのが多分ゲームボーイだと思います。さすが任天堂、ファミコンとゲームボーイと同時発売をします。画面はゲームボーイなりの味があり、スリルの点ではゲームボーイ版がピカ1でしょう。でも、プレッシャーをかけあえるのがファミコン版。相手の攻略がとーても気になるのだ。

もちろん、ゲームボーイ版「テトリス」と同じように、先に3勝した方が勝利を手にすることができます。そして、相手に応じてハンデをつける事も可能なワケ。

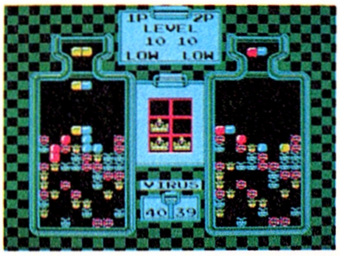
お値段は上を見てわかる通り、ファミコンが¥4900、ゲームボーイが¥2600(共に税込み)。最近の価格から見ると異常に安い。これもウレシイことですね。パズルゲームファンの心をつかんだ任天堂。今年の夏のファミコン・ゲームボーイのゲームは「Dr.マリオ」で決まりでしょう。もっと紹介したいのですがキリがないのでこの辺で。では。



←ゲームボーイ版。対戦ではどーしても友達には負けたくないんだよなあ…

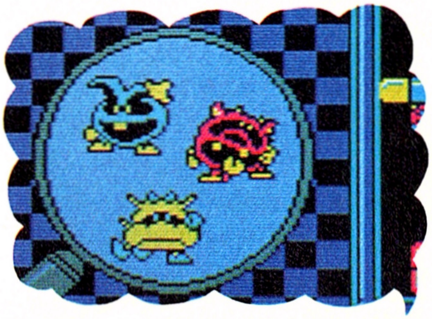


←ハンデをつけるとこーなる訳。ウイルスばっかりでいやになっちゃうなー、もう



←これはゲームボーイ版です。おっ！ 2列消しに成功!? というところです、はい

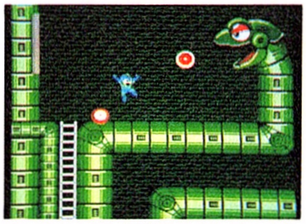
よくやった!!ヒュー

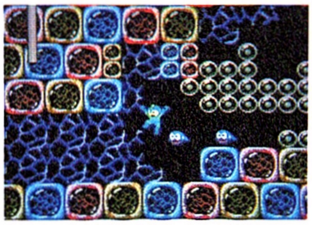


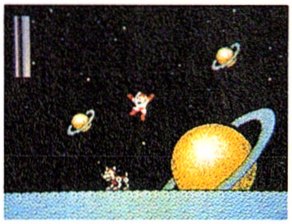
ロックマン3

■カプコン　■9月下旬発売
■￥6500　■カセット

ロックマンの新たなる戦いがここに始まる


↑デカキャラも健在だ


↑ちょっとカラフルになった


↑これが名犬ラッシュだろうか

今や、良い意味で難しいアクションゲームの代名詞にまでなっているロックマンシリーズ。その最新作「ロックマン３」の画面写真が届けられたので紹介しよう。

今回の舞台は未知の惑星。ステージの数とか、各ステージの内容とかのくわしいことはまだ決まっていないそうだ。そして、前作と同じように一般公募したボスキャラなんだけど、これもまだセレクト中とのこと。何と、５万通ものハガキが届いているとか…。

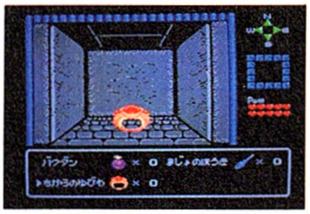
さて、今回の「ロックマン３」でもう１つ楽しみなのが、「名犬ラッシュ」だ。これも、いつどこで呼べるとか、どんなふうに役立つとかは決まっていないがロックマンのアクションの幅を広げてくれることだろう。みんな、指の運動をして待ってましょう！

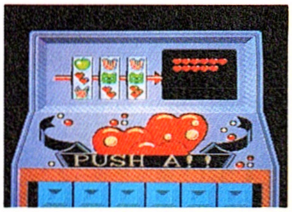
大迷宮～迷路の達人～

■エポック社　■発売日未定
■価格未定　■カセット

すんごく楽しい3D迷路ゲームが出る！

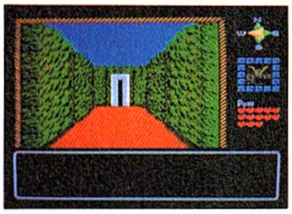



↑やり！力の指輪入手したぞ！



↑スロットに勝てば体力回復だよ


↑クポエの鍵が入っている宝箱だ！


↑そして出口へ。次はどこだろう？

３Ｄタイプのゲームは今まで山ほど出たが、そのほとんどがＲＰＧとＡＶＧだ。しかし、今度エポック社から出るこの「大迷路」は、純粋に３Ｄ迷路を探険して楽しむゲームなので怖い敵だのイジワルな罠だのは一切なし。怖い敵のかわりにおかしな人たち、イジワルな罠のかわりに楽しいイベントが用意されているぞ。ゲームの目的は、迷宮の中に９つに分かれて隠されている「クポエの鍵」を全て集めること。しかし、あまりウロウロしてムダ足をくっていると、プレイヤーのライフである「ＰＯＷ」がなくなっていく。補充するには迷路内に落ちている「ＰＯＷ」を拾うか、サブゲームのスロットで勝つこと。そして数々のアイテムを駆使して全８ステージクリアを目指せ！

川のぬし釣り

■パック・イン・ビデオ　■8月中旬発売予定
■￥6300（税抜き）　■カセット

頭が高いっ！魚釣りRPGの登場だー！


→やった！釣ったぞ！


→ふくろうとの戦いだ


→釣った魚は売れるのだ

パック・イン・ビデオから、なんと釣りを題材にしたＲＰＧが出るぞ。釣りファンの人も、そうでない人も、ちょっと注目のゲームだぞ。プレイヤーの目的は、竿や針、びくなどを揃えながら全５ステージを進んでいき、最後に〝川のぬし〟を釣り上げること。途中各地のさまざまな人たちから情報を聞いて、動物たちと戦いながら進むのだ。その戦闘だけど、各動物ごとに弱点があり、そこを狙って攻撃するんだ。そして、実際に攻撃する時は、打撃ポイントというパラメータをうまくボタンを押して攻撃する。弱点を推理し、打撃ポイント狙うアクション要素が濃い戦闘なのだ。魚を釣る時も、まずエサを探さなければいけない。エサは、村のお店や花の中、道の上などにいる虫だ。魚にあったエサをつけないと釣れないので、見つかるまで探そう。川のぬしを釣る旅は遠く険しいのだ！

©1990 CAPCOM ©エポック社 ©パック・イン・ビデオ

ジャングル大帝

■タイトー ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

手塚キャラは永遠に不滅ですっ！

タイトーからは、大人から子供まで幅広い人気の手塚治虫作品、「ジャングル大帝」のゲームが登場する。グラフィックもなかなか原作に忠実で、手塚ファンの人達も納得できる絵に仕上がっているようだ。

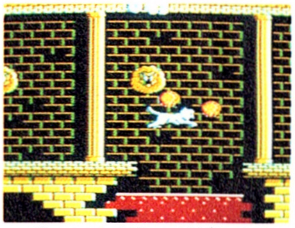
ゲームシステムはオーソドックスな横スクロールのアクションゲーム。あなたは白い獅子レオを操作し、さまざまな難関を乗りこえてゆく。舞台もジャングルだけではなく、サバンナや、さらには建物の中へとも展開する。カバの背に乗って水を渡ったりと、アフリカならではのアイデアが光るこのゲーム。環境破壊への非難が高まる中、無言のうちに自然のすばらしさを表現しているのかも!?



↑青い空と、豊かな緑。ゲームの中とはいえ、やっぱ自然はいいもんだ



↑カバの背に乗り、水上を移動の図。あー、のどかだ。アフリカはいいな



↑一転、舞台は屋内に。黄金の獅子のレリーフの前を、白い獅子は走る

バーズテイル

■ポニーキャニオン ■年末発売予定
■¥6800(税抜き) ■カセット

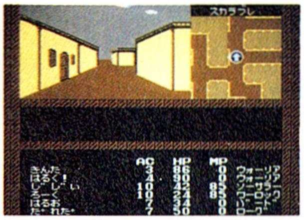
アメリカからやって来たバリバリのRPG！

ポニーキャニオンから、アメリカのパソコンゲームだった3DRPG「バーズテイル」が出ることになった。ゲームは6人パーティの3Dダンジョンタイプ。そう、ウィザードリィに少しにてるかな？ って感じのゲームだ。

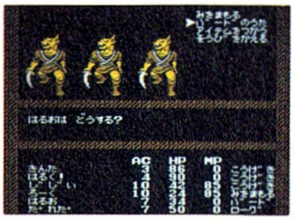
まず始めに、6人の職業を「ウォーリア」「ローグ」「ナイト」「ソーサラー」「ワーロック」「ドード」の中から選んでスタート。タイトルのもと(バーズ)にもなっている「バード」とは吟遊詩人のこと。攻撃方法はなんと歌なのだ。魔法も豊富で中にはモンスターや幻影が仲間になってくれたりする魔法もあるのだ。にているからといって甘く見てはいけないゲームだぞ。



↑アドベンチャーズギルドで仲間を集める。バードを入れろ!!



↑最初の町スカラブレ。町の中でもモンスターはどんどん出て来る



↑戦闘シーンはこんな感じだ。バードの歌はいくつか種類があるぞ

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

カラー液晶バトル本格化かっ！

本年後半の玩具業界の動向を決定づける「'90東京おもちゃショー」が幕張メッセで開催された。もちろんゲームメーカーの主だったところも出展しておる。そこでの最大の注目株はなんといっても……。

ハンドヘルドタイプの液晶ゲーム！ セガの「ゲームギア」NECの「ポータブルPCエンジン」だよね。

……せ、せっかくの紳士的出だしを……横からクチはさみやがって。おんどれは、なにさらしよんねん！

ま、ま、ま、ほら前ふりが長くなると読者の方々に迷惑がかかってしまうじゃない。ごきげん直して本ネタへ突入！

うむ、ゲームギアの方は予価1万9800円、別売のチューナー予価1万2800円をつければ、TVとして楽しむことができるというシロモノだ。普通の液晶TVよりも高解像度の画面だから、速い動きにも充分対応できる。気になるソフトだが、セガから「スーパーモナコGP」と「コラムス」「ペンゴ」が本体と同時に発売される。その他、サードパーティのものも含め、年内15タイトルが発売される予定じゃ。

期待はコラムスですね。ゲームボーイにおけるテトリスみたいに、ハードの売れ行きをひっぱってくれるといいけど……。

PCエンジンハンディタイプの方は価格未定。どうやら4万円近い値段となりそう。以前予定されていたTVと接続、という機能は削除。そのかわりこちらも別売チューナー価格未定を用いることにより、TVとしても楽しめる。2、6インチと、他のハードよりひとまわり画面が小さい感じだが、画像は鮮明で、あらゆるPCエンジンソフトを難無くプレイできそうだ。

アタリリンクスの出方はどんなふう？

リンクス2の噂はあれど姿見えず。こちらの注目ソフトは、やはりパズルゲームの「KLAX」。とにもかくにも液晶ゲーム戦争はますます過激化するぞ。

Schedule 新作スケジュール表

Fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月				
15日	Ⓒ	ダッシュ野郎	ビスコ	¥5800
22日	Ⓒ	バトルフリート	ナムコ	¥5900
22日	Ⓒ	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
29日	Ⓒ	迷宮島	アイレム	¥5800
29日	Ⓒ	燃えろ!柔道うおりあーず	ジャレコ	¥5600
29日	Ⓒ	水滸伝・天命の誓い	光栄	¥11800
7月				
6日	Ⓒ	魔天童子	クエスト	¥6500
6日	Ⓒ	パラメデス	ホットビィ	¥5500
6日	Ⓒ	ハットリス	ビー・ピー・エス	¥5500
13日	Ⓒ	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500
13日	Ⓒ	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
20日	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	¥6900
20日	Ⓒ	獣王記	アスミック	¥5900
20日	Ⓒ	ソルスティス	エピック・ソニー	¥5900
27日	Ⓒ	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	¥6800
27日	Ⓒ	Dr.マリオ	任天堂	¥4900※
27日	Ⓒ	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	¥6000
27日	Ⓒ	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
27日(予)	Ⓒ	燃えプロ'90感動編	ジャレコ	未定
上旬	Ⓒ	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
	Ⓒ	ニチブツマージャンIII・マージャンGメン	日本物産	¥6400
	Ⓒ	ブライファイター	タイトー	¥5900
8月				
8日	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	¥7800(予)
10日	Ⓒ	ドラゴンファイター	トーワチキ	¥5700
10日(予)	Ⓒ	タイタン	ソフエル	¥5900
21日(予)	Ⓒ	孔雀王II	ポニーキャニオン	¥6800
上旬	Ⓒ	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	¥5900
上旬	Ⓒ	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
上旬	Ⓒ	ホームランナイター'90ザ・ペナントリーグ	データイースト	¥6300
上旬	Ⓒ	マイトアンドマジック	学研	¥8500
上旬	Ⓒ	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
上旬	Ⓒ	SDガンダム外伝	バンダイ	¥6800
中旬	Ⓒ	ラフワールド	サン電子	¥5500
下旬	Ⓒ	リトルマジック	データイースト	¥6300
下旬	Ⓒ	日本一の名監督	アスミック	¥6800
下旬	Ⓒ	2010~STREET FIGHTER~	カプコン	¥5800
	Ⓒ	重力装甲メタルストーム	アイレム	未定
	Ⓒ	狼たちの野望	ジャレコ	未定
	Ⓒ	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
	Ⓒ	上海II	サン電子	¥5500
	Ⓒ	グレムリン2	サン電子	
9月				
7日	Ⓒ	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900(予)
下旬	Ⓒ	North & South	ケムコ	¥6200
下旬	Ⓒ	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	¥4900
下旬	Ⓒ	ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	¥6200
下旬	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
下旬	Ⓒ	ロックマン3	カプコン	¥6500
	Ⓒ	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	¥5800
	Ⓒ	インセクターX	タイトー	未定
	Ⓒ	維新の嵐	光栄	¥11800(予)
	Ⓒ	ジョナサンバートン事件簿・邪神の複讐	ジャレコ	未定
10月				
	Ⓒ	ダウンタウン熱血行進曲~それゆけ大運動会~	テクノスジャパン	¥6200
	Ⓒ	井出洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	未定
	Ⓒ	シャッフルパックカフェ	ポニーキャニオン販売	¥6200
	Ⓒ	ガンナック	トンキンハウス	未定

発売日未定

	種類	ゲーム名	メーカー	価格
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	Ⓒ	コンバットゾーン	BPS	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
	Ⓒ	ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	未定
	Ⓒ	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	Ⓒ	大迷路	エポック社	未定
	Ⓒ	いただきストリート	アスキー	未定
	Ⓒ	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	帝都大戦	ポニーキャニオン販売	未定
	Ⓒ	KAGE	ナツメ	未定
	Ⓒ	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	Ⓒ	株式道場パートII	ヘクト	未定
	Ⓒ	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	ドラえもん	エポック社	¥6800
	Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	Ⓒ	役満天国	任天堂	未定
	Ⓒ	パジャマヒーロー	カプコン	未定
	Ⓒ	鳳凰伝説	ヒューマン	¥5900(予)
	Ⓒ	アーカムの謎	ジャレコ	未定
	Ⓒ	ジャックと豆の木	アスミック	未定
	Ⓒ	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
	Ⓒ	千代の富士の大銀杏	フェイス	未定
	Ⓒ	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
	Ⓒ	人生劇場II	タイトー	未定
	Ⓒ	ジャングル大帝	タイトー	未定
	Ⓒ	ブラッディ・ウォリアーズ	東映動画	¥6200
	Ⓒ	ブロディアランド	トンキンハウス	未定
	Ⓒ	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800(予)
	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	未定
	Ⓒ	ロックマン3	カプコン	¥6500
	Ⓒ	ワールドボクシング	T.S.S	未定
	Ⓒ	選抜野球(仮)	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	すごろクエスト	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	アルデンラルデン	タイトー	未定
	Ⓒ	メタルマックス	データイースト	未定
	Ⓒ	グランドマスター(仮)	バリエ	¥5980
	Ⓒ	ピーパータイム	サンリツ電気	未定
	Ⓒ	バーズテイル	ポニーキャニオン	¥6800
	Ⓒ	水島新司の大甲子園	カプコン	¥6500
	Ⓒ	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	コナミ	未定
	Ⓒ	パロディウスだ!	コナミ	未定
	Ⓒ	ラグランジュポイント	コナミ	未定
	Ⓒ	狼たちの野望	ジャレコ	未定
	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6000
	Ⓒ	ベースボールファイター	バップ	未定
	Ⓒ	おぼっちゃまくん	テクモ	未定
	Ⓒ	ドラゴンボールZ	バンダイ	未定
	Ⓒ	ルーンマスター	バンダイ	未定
	Ⓒ	ラストハルマゲドン	バンダイ	未定

Game Boy ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月15日	カードゲーム	ココナッツジャパン	¥3400※
6月15日	ゾイド伝説	トミー	¥3000※
6月15日	ファニーフィールド	エス・エヌ・ケイ	¥3090※
6月22日	倉庫番2	ポニーキャニオン	¥3090※
6月27日	ブライファイター	タイトー	¥3400※
6月29日	バリーファイア	東映動画	¥3200※
7月3日	パイプドリーム	ビーピーエス	¥3090※
7月13日	四川省	アイレム	¥3090※
7月27日	タスマニア物語	ポニーキャニオン販売	¥3090※
7月27日	Dr.マリオ	任天堂	¥2600※
7月下旬	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500※
7月下旬	T.M.N.T.	コナミ	¥3500(予)
7月	ギャザーズ	ビック東海	未定
7月	パズニック	タイトー	¥3400※
8月2日	石道	アスキー	¥3090※
8月10日	VSバトラー	ユース	¥3400※
8月31日	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500※
8月下旬	パワーミッション	バップ	¥3500※
8月	バトルピンポン	クエスト	未定
8月	キャデラックII	ヘクト	¥3300※
8月	バトルブル	セタ	¥3500※
9月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
9月下旬	石田芳夫の詰め碁パラダイス	ポニーキャニオン販売	¥3400※
9月下旬	ダックテールス	カプコン	未定
9月下旬	プロレス	ヒューマン	¥3500※
9月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
9月	サイドポケット	データイースト	未定
9月	銀河	ホット・ビィ	未定
9月	うおーズ	トーワチキ	¥3090※
9月	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
9月	ベリウス	サミー工業	未定
9月	パラメデス	ホットビィ	未定
9月	対戦型ファミスタ	ナムコ	未定
9月	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	ジャレコ	未定
10月下旬	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
10月	飛龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定
10月	怒りの要塞(仮)	ジャレコ	未定
12月	SAGAII	スクウェア	未定
12月	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
'91年2月(予)	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン販売	未定
未定	F1ボーイ	アスク講談社	未定
未定	ペンギンBOY	ナツメ	¥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090※
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	マジック・エクリプス	コピアシステム	未定
未定	ソロモンズ倶楽部	テクモ	未定
未定	ASTRO RABBY	アイ・ジー・エス	未定
未定	ポケットスタジアム	アトラス	¥3300※
未定	フリーダムファイター	アイ・ジー・エス	未定
未定	ファーステスト・ラップ	バップ	未定
未定	鬼ヶ島パチンコ店(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	パラソルへんべえ	エポック社	未定
未定	アフターバースト	メサイヤ	¥3000(予)
未定	ライサンダー	日本物産	未定
未定	ネイビーブルー'90	ユース	未定
未定	GO/GO/TANK	コピアシステム	未定
未定	ツインビーだ!	コナミ	未定
未定	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	¥3090※
未定	グレムリン2	サン電子	未定
未定	プリプリ(仮)	サン電子	未定
未定	ヘッドオン	テクモ	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月15日	CD-ROMマガジンULTRA BOX創刊号	ビクター音楽産業	¥4800
6月22日	ダウンロード	NECアベニュー	¥6800
6月29日	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ	¥5500
6月29日	うる星やつら(CD-ROM)	ハドソン	¥6500
6月29日	ヴェイグス	ビクター音楽産業	¥6700
6月29日	麻雀学園MILD東間宗四郎登場	フェイス	¥7980
6月29日	これがプロ野球'90	インテック	¥5800
6月29日	ソル・ビアンカ	メサイヤ	¥6200
6月29日	バズニック	タイトー	¥5900
7月6日	ラスタンサーガII	タイトー	¥6600(予)
7月6日	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500
7月6日	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
7月6日	最後の忍道	アイレム	¥7000
7月13日	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	¥6800
7月20月	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800
7月20日	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
7月20日	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	¥5700
7月27日	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	¥5800
7月27日	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	¥10800
7月上旬	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定
7月下旬	クラックス	テンゲン	¥5900
7月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	¥5700
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月上旬	将棋・初段一直線	ホームデータ	¥6700
8月上旬	麻雀悟空スペシャル	サン電子	¥6300
8月中旬	マジカルサウルスツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
8月下旬	ゴモラスピード	UPL	未定
8月下旬	ヴァリスIII(DD-ROM)	日本テレネット	¥6780
8月下旬	琉球	フェイス	未定
8月	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
8月	はにい　おん　ざ　ろおど	フェイス	¥6400
8月	暗黒伝説	ビクター音楽産業	¥6200
8月	地獄めぐり	タイトー	未定
8月	関ヶ原	トンキンハウス	未定
8月	アベンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月21日	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月上旬	ザ・プロ野球(CD- ROM)	インテック	¥6800(予)
9月上旬	雀偵物語(CD- ROM)	日本テレネット	未定
9月下旬	レギオン(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月下旬	ファイナルブラスター	ナムコ	¥6800
9月下旬	ダイハード	パックインビデオ	未定
9月	CD-ROMマガジンULTRA BOX2号	ビクター音楽産業	¥4800
9月	F1サーカス	日本物産	¥6900
9月	バットマン	サン電子	¥6500
9月	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	未定
9月	ボンバーマン	ハドソン	¥5200
9月	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
9月	ジャックニクラウス・ワールドゴルフツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7800
10月下旬	バスティール(CD- ROM)	ヒューマン	¥6500
10月	デコボコ伝説(CD-ROM)	日本テレネット	未定
11月	サイレントデバッカーズ	データイースト	未定
12月	アストラリウス(仮・CD- ROM)	アイ・ジー・エス	未定
未定	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
未定	スプレンディドサーガ	メサイヤ	未定
未定	改造超人シュビビンマン2	メサイヤ	未定
未定	パズニック	タイトー	未定
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
未定	SCI	タイトー	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	イメージファイト	アイレム	¥7000
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	キックボール	メサイヤ	¥6000
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ブリッキー(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	バイオレント(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	パラソルスター	タイトー	未定
未定	三国志・群雄割拠(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	らんま½	メサイヤ	未定
未定	ダライアスプラス	NECアベニュー	未定
未定	大旋風	NECアベニュー	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	It came from the desert (CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	アフターバーナーII	NECアベニュー	未定
未定	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	¥6700

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月23日	大旋風	セガ	¥6000
6月30日	コラムス	セガ	¥5500
6月30日	ゴーストバスターズ	セガ	¥6000
7月14日	E-SWAT	セガ	未定
7月17日	サイバーボール	セガ	¥6000
7月20日	フェリオス	ナムコ	¥5800
7月21日	あっぱれ／実業王／	セガ	¥5500
7月下旬	バットマン	サン電子	¥6500
7月以降	レッズ	セガ	未定
7月以降	ウルトラマン	セガ	未定
7月以降	ゲイングランド	セガ	未定
7月以降	レッスルウォー	セガ	未定
7月以降	機動警察パトレイバー	セガ	¥6000
8月9日	スーパーモナコGP	セガ	¥6000
8月9日	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	¥6000
8月31日	ヘルファイアー	メサイヤ	¥6800
8月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
8月	クラックダウン	セガ	未定
8月	ラスタンサーガII	タイトー	未定
8月	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
8月	マスターオブウェポン	タイトー	未定
8月	四天明王	シグマ商事	¥6200
8月	ジャンクション	マイクロネット	未定
9月上旬	アクシス	ウルフチーム	¥6800
9月上旬	インセクターX	ホット・ビィ	¥6800
9月	モンスターレア	セガ	未定
9月	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
9月	クラックス	ナムコ	¥4800(予)
9月	マンデュースファイトパレス	サンリツ電気	未定
9月	スペースインベーダー'90	タイトー	未定
9月	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
10月	レインボーアイランド	タイトー	未定
10月	ストライダー飛龍	セガ	未定
10月	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	未定
10月	エアロブラスターズ(仮)	金子製作所	¥6000(予)
11月	スーパーライセンス	セガ	未定
11月	火激	ホット・ビィ	未定
11月	スーパーエアーウルフ	九娯貿易	¥6200
11月	ベルリンの壁(仮)	金子製作所	¥5500
12月	スーパー大戦略II(仮)	セガ	未定
12月	モンスターワールドIII	セガ	未定
12月	三国志乱世の英雄たち(仮)	セガ	未定
12月	シーザーの戦い(仮)	マイクロネット	未定
未定	ヴァザム	トレコ	未定
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	スタークルーザー	メサイヤ	¥7000
未定	ゴーストバスターズ	セガ	未定
未定	バーニング・フォース	ナムコ	¥5800(予)
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	鮫／鮫／鮫／	東亜プラン	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	ダイナマイトデューク	セガ	未定
未定	究極タイガー	トレコ	未定
未定	ヘリファイター(仮)	セガ	未定
未定	まじかるハット	セガ	未定
未定	妖精王の帰還	セガ	¥7000
未定	ダライアスII	タイトー	未定
未定	魔物ハンター妖子	メサイヤ	未定
未定	グラナダ	ウルフチーム	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●テクモが人気マンガ「おぼっちゃまくん」をファミコン化。またゲームボーイ版で「ヘッドホン」を発売します。

●サン電子が「グレムリン2」をファミコン版、ゲームボーイ版で同時発表。

●コナミからは、アーケードゲームで好評の「パロディウス」のファミコン移植版が発売決定!タイトルは「パロディウスだ!」、発売は今秋。悪魔城シリーズ次回作は「悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん」。前作までのリアル路線からSD風のグラフィックにイメージチェンジしての登場。ゲームボーイでは、STG、ツインビーシリーズの兄弟分「ツインビーだ!」の発売が決定した。その他、オモチャショーに参考出品された「スケートオアダイ(仮)」や「F1スピリット(仮)」も発売を検討中だぞ。

●ケムコのスーパーファミコン第1作は「ボンバザル」になる予定。パソコンから移移のパズルゲームだ。

●ポニーキャニオン販売の「バブルゴースト」はゲームボーイ用パズルゲーム。

●メガドライブ新作が大量に発表された。スーパー大戦略II(セガ・12月)、クラックス(ナムコ・9月)、バーニング・フォース(ナムコ・10月)等。他に、金子製作所(エアロブラスターズ)、ビデオシステム((スーパーバレーボール)、サンリツ電気(マンデュースファイトパレス)が新規参入だ。



ファミコン必勝本
次号Vol.14
7月6日
金曜日発売！
予価360円（税込）

●人気急上昇中のキャプテン翼2が次号別冊ふろくで登場!!一味ちがうニュータイプのゲームだから発売前にじっくり研究しておくべしっ！今年の夏の超おすすめソフトだぜっ！

別冊ふろく キャプテン翼2 必勝ガイド

この夏の新作ソフトを全紹介!!おすすめソフトもばっちりです！水滸伝のお助け講座もやります！お楽しみに。

Dr.マリオ／ビックリマンワールド／燃えプロ'90 他11本

CALENDER

6/15 (金)	ファミコン必勝本Vol.13発売 PC ウルトラボックス（ビクター音楽産業）発売 PC ヴェイグス（ビクター音楽産業）発売 GB ゾイド伝説（トミー）発売
16 (土)	
17 (日)	
18 (月)	
19 (火)	
20 (水)	
21 (木)	
22 (金)	FC バトルフリート（ナムコ）発売 FC ファイナルミッション（ナツメ）発売 PC ダウンロード（NECアベニュー）発売 GB 倉庫番2（ポニーキャニオン）発売
23 (土)	
24 (日)	
25 (月)	
26 (火)	
27 (水)	
28 (木)	
29 (金)	FC 迷宮島（アイレム）発売 FC 燃えろ／柔道うおりあーず（ジャレコ）発売 FC 水滸伝・天命の誓い（光栄）発売 PC うる星やつら（ハドソン）発売 PC これがプロ野球'90（インテック）発売 PC 麻雀学園MILD東間宗四郎（フェイス）発売 GB バリーファイア（東映動画）発売
30 (土)	MD コラムス（セガ）発売 MD ゴーストバスターズ（セガ）発売
7/1 (日)	
2 (月)	
3 (火)	GB パイプドリーム（B.P.S.）発売
4 (水)	
5 (木)	
6 (金)	ファミコン必勝本Vol.14発売 FC 魔天童子（クエスト）発売 FC パラメデス（ホット・ビィ）発売 FC ハットリス（B.P.S.）発売 PC スーパースターソルジャー（ハドソン）発売 GB 四川雀（アイレム）発売

AFTER THE GAME

●RPG総決算特集いかがでしたか？せっかく山下サンが本気でホンネしてくれたのに、インドマンのやろー。てめー。（井）

●サン、ハイ。♬ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド・ヒッー・ヒッー〜♬「ナイトムーブ」の音楽センスが人一倍好きよ。（ヒラ坊）

●はじめまして。2年前に少しだけ必勝本にいて、この度所謂〝出戻り娘〟になりました。初心に戻って頑張るぞう。（あやちゃん）

●→の方に編集後記を書いている作山が最近サックスを買った。来週ギター持ってくるからセッションしようねっ！ねっ！（根本）

●おもちゃショーに出品されたハンディPCエンジン。発売はほぼ確定、あとは価格…。本体なみってのは無理かなあ!?（ハルク）

●1ヶ月遅いゴールデンウィークを京都で過ごしました。お天気にも恵まれ、最高。今度は秋に行きたいです。（マッキー）

●痩せていると言われるのを返上したくてトレーニングに通うことにした。三日坊主にならないようにしようっと。（高城）

●今回から、編集後記を書くことになりました。みなさん、どうぞ「ウイズ三太郎」をよろしくねっ！ねっ！（さくやーま）

ファミコン必勝本
1990年7月6日号
Vol.13

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03－239－0237
営業部：03－234－4621（東京）
06－204－1966（大阪）
052－201－4181（名古屋）
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所

●本紙掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

©JICC出版局 1990 雑誌コード 27801-7/6
Printed in Japan

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

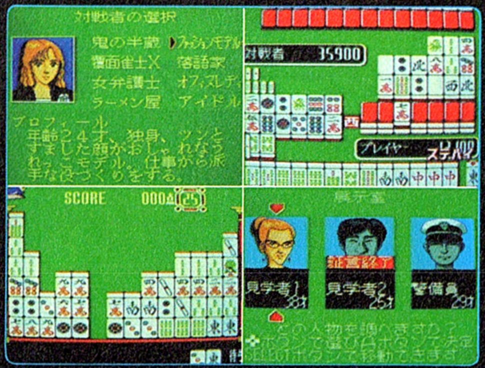
© 1990 Nihon Bussan Co.,Ltd.

FAMICOM FAMILY

おまたせ しました "本物"の 登場です



本格派宣言!



ニチブツマージャンスリー マージャンジーメン

ニチブツマージャンIII（スリー） MAHJONG Gメン

1M+1M バッテリーバックアップ
標準価格6,400円
7月上旬発売予定

対戦、パズル、AVG。「スリー」モードの本格派麻雀。

競馬はロマンかギャンブルか?



「勝馬伝説」は ゲームじゃないぞ! 競馬予想ソフト なのだ!



黒鉄ヒロシの予想大好き! 勝馬伝説

くろがねヒロシのよそうだいすき!かちうまでんせつ

1M+1M バッテリーバックアップ
標準価格8,000円
好評発売中

うなぎ登りの競馬ファンに贈る、安心理論の予想グッズ。

の新作に

ガンとばせ!!



Nichibutsu 日本物産株式会社

本　社　大阪市北区天神橋1-12-9 ☎(06)353-5211代

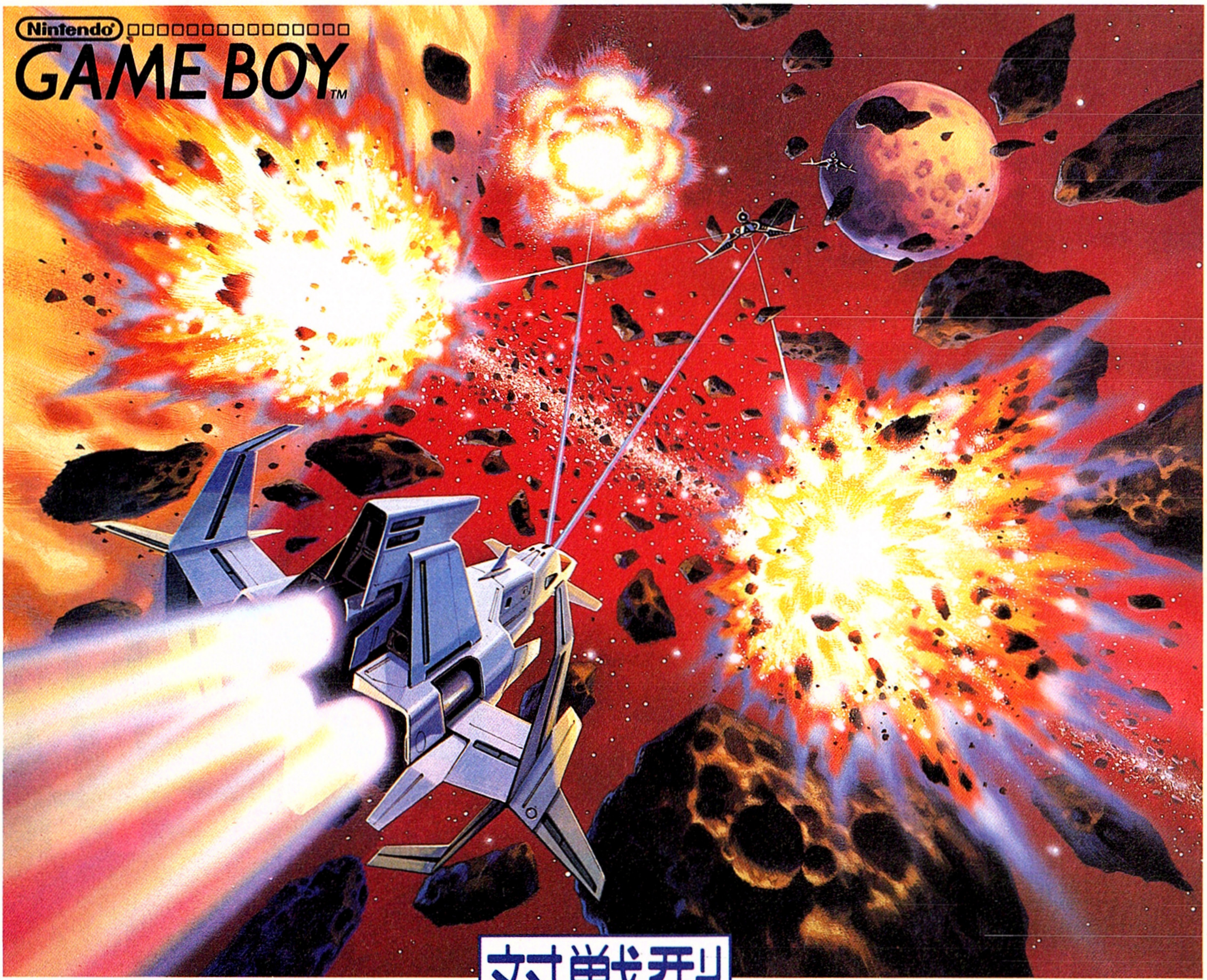
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。

■ニチブツインフォメーション
東京☎(03)847-4685
大阪☎(06)351-3841

スペース・アクション発進!!

7つのステージに炸裂するオリジナルシューティングゲーム!!



対戦型
1人でも遊べます

バリーファイア

VOLLEYFIRE

Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1990年6月29日発売 DMG-VFJ 3,200円

東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル ©1990東映動画 ゲームボーイ は任天堂の商標です。



The Future Is Now
SNK
メガも、ケタ違い。ドラマも、
コンマ1秒の熱いバトル。8耐で、GPで、チャンプを目指せ。
若き街道レーサーが、数々の好敵手との戦いを経て、国際A級ライセンスを手に。そして8時間耐久レースにいどむ——RPG要素満載の8耐編、世界のトップ・ライダーたちと戦うGP編で構成。通信対戦機能も搭載した本格バイク・レース・ゲーム！
通信対戦機能
3D立体サウンド機能
RIDING HERO
46 MEGA
奪われた8冊の魔導書の封印を求め、「エルタ」はひとり、敵のただ中へ。
マジシャンロード（最高位の魔術師）最後の末裔「エルタ」は、奪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物どもを再び魔導書へ封じるため、壮絶な死闘にいどむ 6態に変身し戦う「エルタ」に強大な敵、仕掛けられた罠が容赦なく襲いくる！
Magician Lord
46 MEGA
巨大なメガ数が壮大なドラマを生む。
ゾクゾク登場する超ド級ソフト。
美しいコースで、静かだが熱い闘いが始まる
トッププレイヤーズゴルフ
62 MEGA
生き別れた兄を捜して、麻雀放浪の旅へ。
麻雀狂列伝 西日本編
42 MEGA
要人救出の使命を受け、再び地獄へ還ってきた。
ナム-1975
46 MEGA
激突する攻防。メジャーリーグの覇権を目指せ。
ベースボールスターズ
プロフェッショナル
50 MEGA
凄いゲームを、連れて帰ろう。
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
最先端のゲームセンター・マシンと、まったく同じゲームが、あなたの部屋で楽しめる。
当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS（マルチビデオシステム）」と同一のゲームが、家庭でも楽しめる新時代のエンターテインメント・ギア。それが「ネオ・ジオ」。最大330メガものデータ・メモリーや、人の歌声をもリアルに再現するサウンド機能など、数々のスーパー・スペックを満載。ここから生まれるゲーム・ワールドは、まさに超ド級の迫力。そしてプレイヤーを熱いドラマへと導く。
劇的体験
MAX330MEGA
MEMORY CARD
ゲームの進行状況が記録でき、継続プレイが可能なメモリーカード。これにより家とゲームセンターのネットワーク化を実現。
ゲームセンターのつづきを、家で。
メモリーカードで進行状況を記録。
家のつづきを、ゲームセンターで。
実用新案出願中「NEO・GEO」、「MVS」は、SNKの登録商標です。©1990 SNK CORP.
■ご購入は、全国の玩具店で。■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。（ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中）
「NEO・GEO」Tシャツ・プレゼント・キャンペーン
抽選で100名様にオリジナルTシャツをプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号ならびにS・M・Lいずれかの希望サイズをご明記の上、〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 ㈱SNK「Tシャツ・プレゼント―必勝本」係までご応募ください。6月30日消印有効です。なお当選の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
株式会社 エス・エヌ・ケイ ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ●東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
「NEO・GEO」なんでも相談室 ☎06(338)8188





ファミコン必勝本 7月6日号
1990年7月6日発行 第5巻第13号(通巻98号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 360円(本体350円)

©JICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-7/6